فوتوشوب

Photoshop 4.0

تأليف

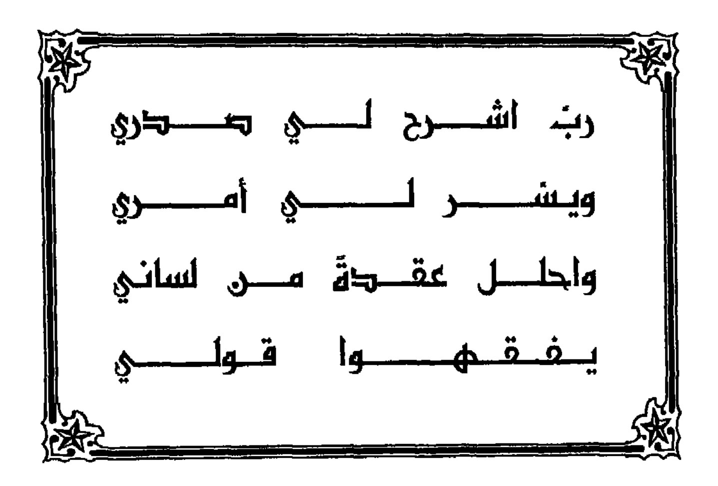
محمد جمال أحمد قبيعة

دار الراتب الجامعية

DAR EL-RATEB AL-JAMIAH

فوتوشوب
4.0





رب اشرح لي صدري
ويسر لي أمري
واحلل عقدة من لساني
يفقهوا قولي

صدق الله العظيم



يتفاقم العمل... أختفي ومن ثم أعود

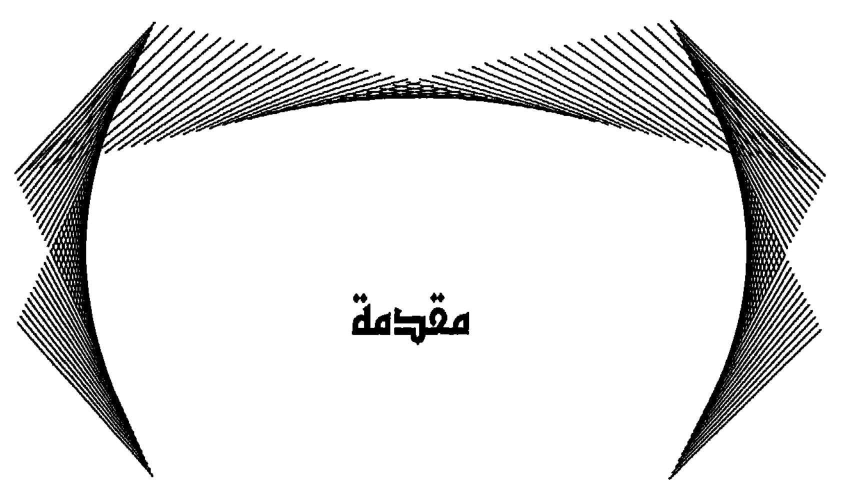
بإلهام من ربّ العالمين، بأفضل ما عندي أجود

أحاول تسهيل المادة وكسر كل ما فيها من جمود

مجموعة من الكتب تفوق جمال باقة من الورود

أهديها... لكِ

محمد جمال أحمد قبيعة



مقدمة

كثرة العرض... والاختيار الصحيح

شعار الإيام الحالية، هو وجود برنامج أو أكثر لأدق التفاصيل الحياة اليومية والعملية. عندما تقرأ إحصائيات حول وجود الملايين من البرامج المتنوعة في الأسواق، تتفائل من جهة وتصيبك حالة من الحذر من جهةٍ أخرى. عندما يكثر العرض، أو تتكاثر الخيارات، يُصاب الإنسان بحالةٍ من التأني، تهدف إلى الاختيار الصحيح والمناسب لنوع العمل المنوي تنفيذه.

غالباً، ما يطغ اسم الشركة المنتجة على البرنامج نفسه، فتجد المستخدم يسرع لإقتناء ذلك البرنامج من بين برامج أخرى بنفس الاختصاص قد تكون ذات امتيازات مناسبة أكثر لعمله. لقد وصلت الحالة لدرجة أن هنالك مقياس أو «ناموس» معتمد للبرامج والاختصاصات، بات هو الذي يوجّه أي مستخدم مبتديء، قد يكون بحاجة لبرنامج آخر، أو تكون الجهة التي اعتمدها للاستشارة مهتمة بترويج هذا البرنامج على حساب برامج أخرى من نفس الاختصاص. أريد برنامج للجداول الإلكترونية... أكسل هو المناسب، أريد برنامجاً لمعالجة الكلمات، عليك بالبرنامج وورد، لدي بعض الرسوم التي يجب إنجازها... كوريل درو، وهكذا! من يستمع لطلبك، لا ينتظر ليسمع باقي الطلب، إنما في ذهنه قاعدة تقول، للرسم نستخدم هذا البرنامج، وللجداول الإلكترونية، ذاك، إلخ...

قد تكون بحاجة لبرنامج للرسم، إنما لا يحتل مساحة كبيرة من قرصك الصلب أو لا يستهلك الكثير من الذاكرة، أو برنامج مبسَّط لأن الرسم ليس من إختصاصك

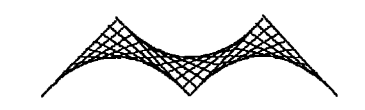
وحاجتك للرسم هي آنية وليست دائمة. في أي من تلك الحالات، لا يناسبك العمل في كوريل درو، على سبيل المثال وليس الحصر. من جهة أخرى، قد تكون صاحب شركة إعلانية، وعملك محصور بالرسم والصور، فتجد أن كوريل درو هو خيارك الأمثل!

ما نحاول قوله في هذه المقدمة، أنك أفضل مستشار لنفسك، وأفضل من يقرر ما هو البرنامج الذي تحتاجه، وما هو البرنامج الذي «لا» تحتاجه. هذا من جهة، أما من جهة أخرى، ليس من الضروري أبداً أن أي إصدار جديد من برنامج تعودت استخدامه، هو بنفس الجودة، أو يضم إمتيازات جديدة! خصوصاً في أيامنا الحالية التي تشهد تغيُّرات مستمرة على صعيد أنظمة التشغيل أو على صعيد حرب الإصدارات التي باتت تقيم البرنامج من خلال رقم إصداره، الأعلى هو الأفضل!

من خلال هذا الكتاب، سنحاول إعطاء مثل بما جاء في المقدمة، من خلال البرنامج Photoshop بإصداره 4.0 الخاص بشركة Adobe. نحن لسنا بصدد وضع مقارنة بين هذا البرنامج، وأي برامج أخرى من نفس الاختصاص، كما أننا لا ننوي الحط من قدر أي برنامج آخر متخصص بالرسوم، إنما نحاول فتح آفاق الذهن العربي وتنوير مسيرته في أسواق تتكاثر فيها الأسماء وتتقارب، علنا نساعده على... الاختيار الصحيح.

محمد جمال أحمد قبيعة

1997/12/15



المحتويات في كلمات

يقع هذا الكتاب ضمن عشرة أقسام أتت على الشكل التالي:

القسم الأول

نتناول فيه كيفية تثبيت البرنامج Photoshop 4.0 عارضين التحضيرات اللازمة لإنجاز العملية، الخطوات للتنفيذ، وأخيراً كيفية تشغيل البرنامج وإنهاءه.

القسم الثاني

يتضمّن جولة في البرنامج من ناحية عرض محتويات نافذته ومهمة كل عنصر، القوائم، الأوامر وشريط الأدوات.

القسم الثالث

يبدأ التعامل التطبيقي مع Photoshop من خلال هذا القسم الذي يعرض كيفية إنشاء ملف جديد ليضم رسم، ثم نعرض كيفية استيراد الرسوم إلى البرنامج للعمل بها ضمنه وأخيراً نعرض كيفية حفظ ملفات الرسوم وتصديرها إلى برامج أخرى.

القسم الرابع

يركز هذا القسم على مقدرات البرنامج Photohsop من ناحية العمل في الألوان، حيث يعرض كيفية التحكُّم بنظام العرض للألوان، إعادة إنتاج اللون وترتيبه، وأخيراً إجراء تعديلات على اللون.

القسم الخامس

يتناول موضوع التحرير بشكلٍ عام. في هذا القسم عرضنا مقدرات البرنامج Photoshop من ناحية الاختيار، والطرق المتنوعة التي يزودك بها لاختيار هدفك من الرسم بشكلٍ مناسب، ثم عرضنا عدة نواحي من التحرير يمكن للبرنامج تنفيذها.

القسم السادس

يتناول موضوع الرسم باستخدام أدوات البرنامج. أدوات البرنامج Photoshop وأوامر التعبئة الخاصة به، تساعدك على تغيير لون نقاط البكسل Pixels لتعديل أجزاء معينة من الرسم.

القسم السابع

يضم شرح عن موضوع الطبقات Layers والفلترات Filters في البرنامج Photohsop وكيفية التعامل معها. تساعدك الطبقات على التحكُّم بعدة نواحي من الرسم، أما الفلترات فتستخدم لإضافة مؤثرات خاصة على الرسم.

القسم الثامن

في هذا القسم نركز على القنوات Channels التي يستخدمها البرنامج Photoshop لحفظ معلومات عن الألوان وحفظ الاختيارات. كما نتناول موضوع الأقنعة أو Masks التي تستخدم القنوات Alpha لإنشائها.

القسم التاسع

يعرض هذا القسم موضوع الطباعة وقدرات البرنامج Photoshop في هذا المجال. ستجد عملية الطباعة سهلة ولينة، لأن البرنامج يُجهِّز افتراضياً لإعطائك أفضل النتائج، هذا مع إمكانية تغيير تلك التجهيزات لتتناسب مع عملك.

القسم العاشر

في هذا القسم نختم العمل ضمن البرنامج Photoshop بعرض طرق وأدوات تسرِّع العمل فيه وتطوِّر آداءه.

ملاحظات

فيما يلي نعرض توضيحات بشأن عبارات موجودة في هذا الكتاب، تأتي كالتالي:

1 - المصطلحات العربية المستخدمة في هذا الكتاب مستمدة من النسخة العربية للنظام ويندوز 95 .

2 - Photoshop نعني بها الإصدار 4.0 من البرنامج Adobe Photoshop.

3 - العلامة «/» نعني بها الاستمرار بضغط المفتاح الموجود اسمه إلى يسارها بينما يتم ضغط المفتاح الموجود اسمه إلى يمينها وأخيراً ترك المفتاحين معاً، مثلاً:

Shift/TAB

تعني، استمر بضغط المفتاح Shift بينما تضغط المفتاح TAB وتترك الاثنين معاً.

4 - انقر، نستخدمها لنقر زر من أزرار الماوس (الفأرة).

5 - اضغط، نستخدمها لضغط مفتاح في لوحة المفاتيح Keyboard.

6 - «انقر الماوس»، «انقر زر الماوس» أو «انقر الزر الأيسر للماوس» نعني بها عملية واحدة: «نقر الزر الأيسر للماوس».

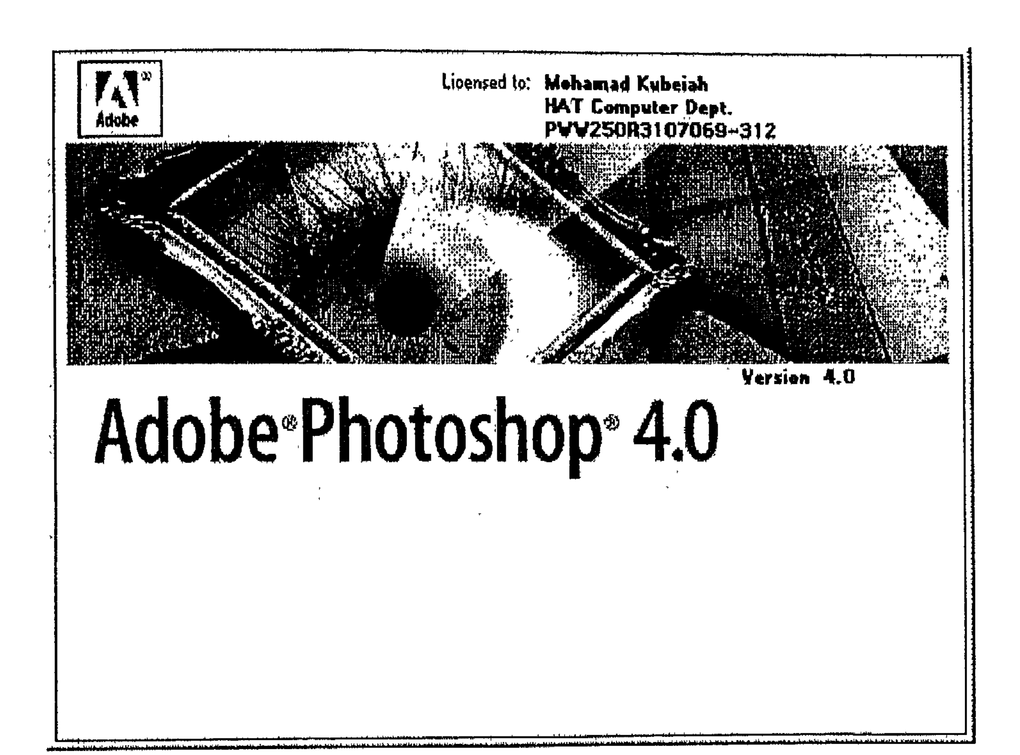
7 - «النقرة المزدوجة» نعني بها نقر الزر الأيسر للماوس مرتين متتاليتين بسرعة.

8 - «مؤشر الماوس» هو السهم ↖ الذي تحدد بواسطته هدف الماوس.

9 - «السحب» هي عملية جر البند، التي تتم بعد التصويب نحوه بالاستمرار بضغط زر الماوس، و«الإفلات» هي عملية تركيز البند في الموقع الجديد وذلك بترك زر الماوس.

10 - عندما نطلب الاختيار ونرفق العبارة بـ ☑ أو ⊙ نعني بها تشغيل الخيار، فإذا ظهر أي من الشكلين حسب التجهيز المفترض لديك، لا حاجة لاختياره.

القسم الأول



تثبيت البرنامج

* التحضيرات
* التثبيت
* تشغيل البرنامج
* إنهاءه

القسم الأول

تثبيت البرنامج

أول خطوة تنفذها للعمل ضمن برنامجٍ معيَّن، هي تثبيت ذلك البرنامج للعمل من خلال قرصك الثابت أو منْ خلال القرص المضغوط الذي يحتويه. عملية تثبيت البرنامج ليست بحاجة لشرح في بعض الأحيان، إلا أن الخيارات المتنوعة التي باتت تزودك بها البرامج من ناحية تثبيتها، أصبحت تفرض علينا عرض الخطوات اللازمة لإنجاز عملية تثبيت ناجحة، تؤدي إلى عمل البرنامج الهدف بدون مشاكل.

في النقطة الأولى من هذا القسم، عرضنا التحضيرات اللازم تنفيذها قبل الشروع بتثبيت البرنامج Photoshop، بالإضافة لعرض مواصفات الجهاز والملحقات ليعمل البرنامج بشكلٍ صحيح.

في النقطة التالية عرضنا الخطوات اللازمة لتنفيذ عملية التثبيت مستهدفين المتطلبات الأكثر شمولية لهذه العملية.

بعد الإنتهاء من عملية التثبيت، عرضنا كيفية تشغيل البرنامج Photoshop، وفي ختام هذا القسم، عرضنا كيفية إنهاءه.

* التحضيرات

لتنفيذ عملية التثبيت بنجاح. عليك اتباع الخطوات التالية:

1 - تحضير القرص المضغوط CD - ROM، أو مجموعة الأقراص المرنة Floppy Disks، حيث تتواجد ملفات البرنامج Photoshop.

2 - تحضير المعلومات التي ستدخلها لتعريف نسختك من البرنامج مثل اسمك، اسم الشركة، والرقم التسلسلي Serial Number لنسختك من البرنامج، التي تجدها مع ملحقات البرنامج (في الجهة الخلفية للعلبة).

3 - جهاز كمبيوتر مع معالج من طراز 486. يُفضَّل للاستخدام الأمثل للبرنامج Photoshop أن يكون جهازك من طراز Pentium بسرعة 100 MHZ (ميغاهرتز) كأدنى حد.

4 - ذاكرة RAM (ذاكرة الولوج العشوائية Random Access Memary) مقدارها 8MB (ميغابايت)، يُفضَّل أن تكون 16MB.

5 - مساحة فارغة تتعدى ال 25MB (ميغابايت) على القرص الثابت ليتم تثبيت البرنامج Photoshop بالتجهيزات الافتراضية.

6 - محرِّك أقراص مضغوطة CD - ROM Drive، إذا كانت نسختك من البرنامج Photoshop متواجدة على هذا النوع من الأقراص، أو محرِّك أقراص مرنة Floppy Disk Drive متوافق مع نوع الأقراص المرنة التي تحتوي البرنامج.

* التثبيت

اتبع الخطوات التالية، لتنفيذ عملية تثبيت البرنامج Photoshop إنطلاقاً من النظام ويندوز 95:

1 - * أضف القرص المضغوط CD - ROM، أو القرص المرن الأول من مجموعة أقراص البرنامج، إلى المحرِّك المتوافق معه.

* انقر الزر إبدأ (Start) من شريط المهام.
* اختر تشغيل (Run) من القائمة.

انظر الشكل (1 ـ 1).

2 - * ادخل اسم ملف التشغيل لبرنامج التثبيت مع رمز المحرِّك الذي يحتوي القرص، أو اختر الزر استعراض (Browse) من مربَّع الحوار، لإيجاد الملف المطلوب.

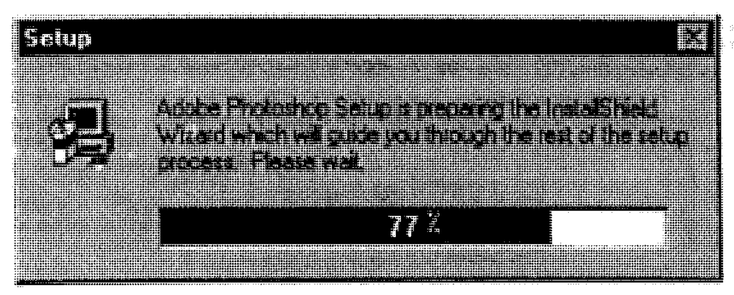
شكل (1 ـ 1)

انظر الشكل (2 ـ 1).

شكل (2 ـ 1)

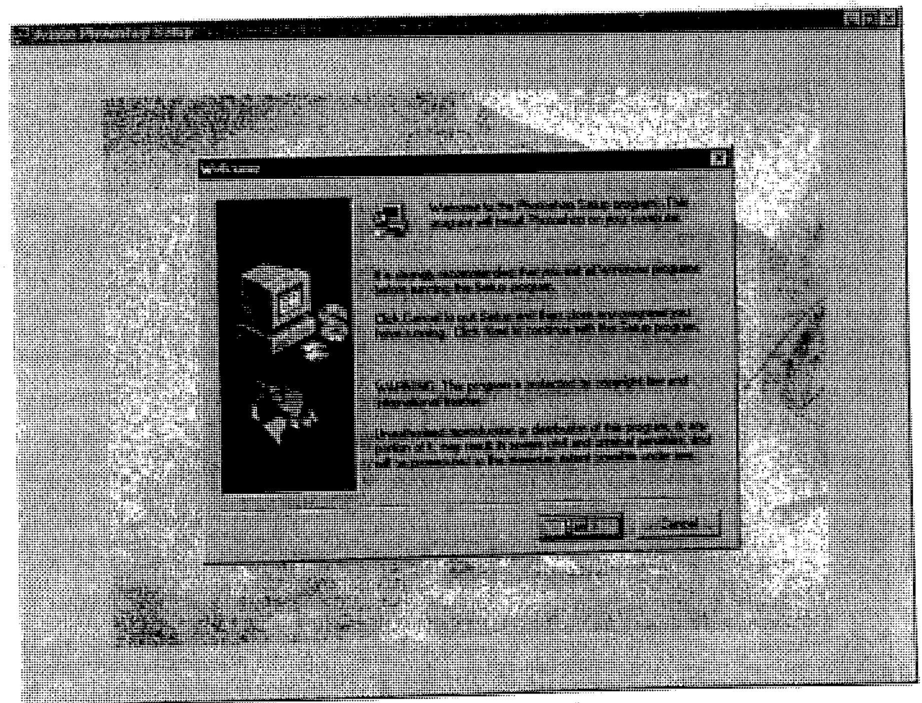
* انقر الملف نقرةً مزدوجةً لينتقل إلى المربَّع النصي في مربَّع الحوار تشغيل (Run) المعروض في الشكل (1 ـ 1).
* اختر الزر موافق (OK).

انظر الشكل (3 ـ 1).



شكل (3 ـ 1)

هذه الشاشة تُعلن عن بديء التحضير لعملية التثبيت، حيث يُطلب منك الانتظار لبعض الوقت، ثم يتم عرض الشاشة كما في الشكل (4 ـ 1).



شكل (4 ـ 1)

بالإضافة لمعلومات الحقوق التي يتضمنها المربَّع Welcome، يحذِّرك برنامج التثبيت من وجوب إنهاء كل البرامج العاملة ضمن ويندوز قبل تثبيت البرنامج.

- الزر Next تتابع من خلاله عملية التثبيت.
- الزر Cancel ينهي عملية التثبيت، أي يلغيها.

3 ـ * اختر الزر Next للمتابعة.

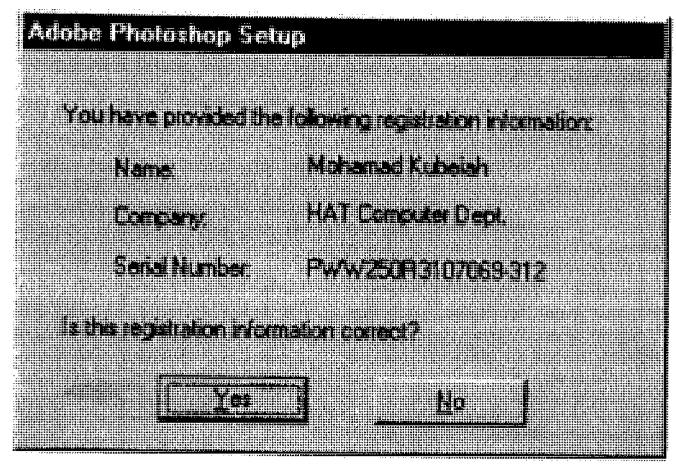
انظر الشكل (5 ـ 1).

شكل (5 ـ 1)

* ادخل اسمك في المربَّع Name واسم شركتك في المربَّع Company والرقم المتسلسل الخاص بنسختك من البرنامج في المربَّع Serial.
* اختر الزر Next.

4 ـ يظهر مربَّع للتأكيد على المعلومات التي أدخلها. انظر الشكل (6 ـ 1).

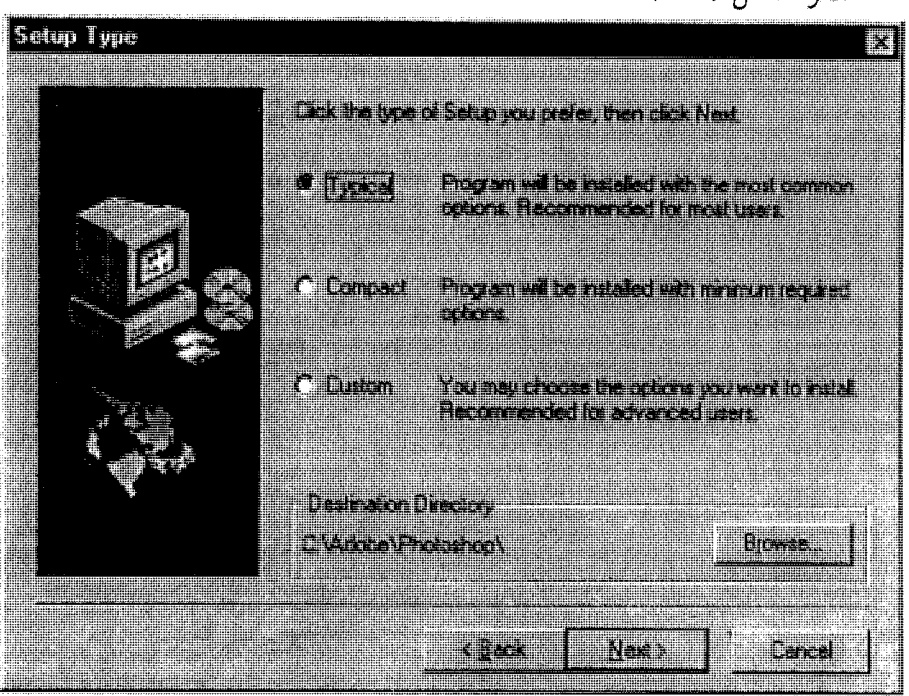
يمكنك اختيار الزر NO لتغيير المعلومات. أو إذا كانت المعلومات صحيحة. . .



شكل (6 ـ 1)

* اختر الزر Yes.

انظر الشكل (7 ـ 1).



شكل (7 ـ 1)

5 ـ ثلاثة أنواع من التثبيت يمكن تنفيذ أي منها لتثبيت البرنامج Photoshop ضمن جهازك، تأتي كالتالي:

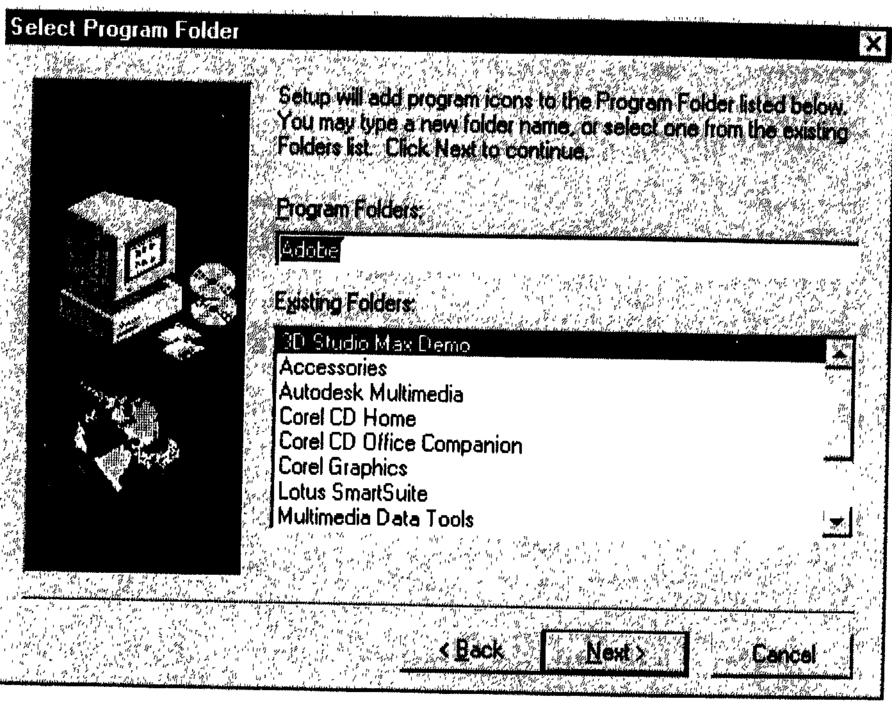
Typical: للتثبيت بالخيارات العامة التي تتناسب مع معظم المتطلبات (مرجَّح لمعظم المستخدمين).

Compact: ليتم تثبيت البرنامج بأدنى كمية من الخيارات المطلوبة وذلك لتوفير المساحة المستهلكة من القرص الثابت.

Custom: للتثبيت حسب خياراتك الشخصية (مرجح لمستخدمين متقدمين لديهم خبرة سابقة بالبرنامج).

في القسم الأسفل من مربّع الحوار يتم عرض الدليل الذي سيتم تثبيت ملف البرنامج Photoshop ضمنه (Adobe\ Photoshop\)، مع إمكانية تغيير ذلك الدليل باختيار الزر Browse.

* اختر النوع المطلوب.
* اختر الزر Next. انظر الشكل (8 ـ 1).

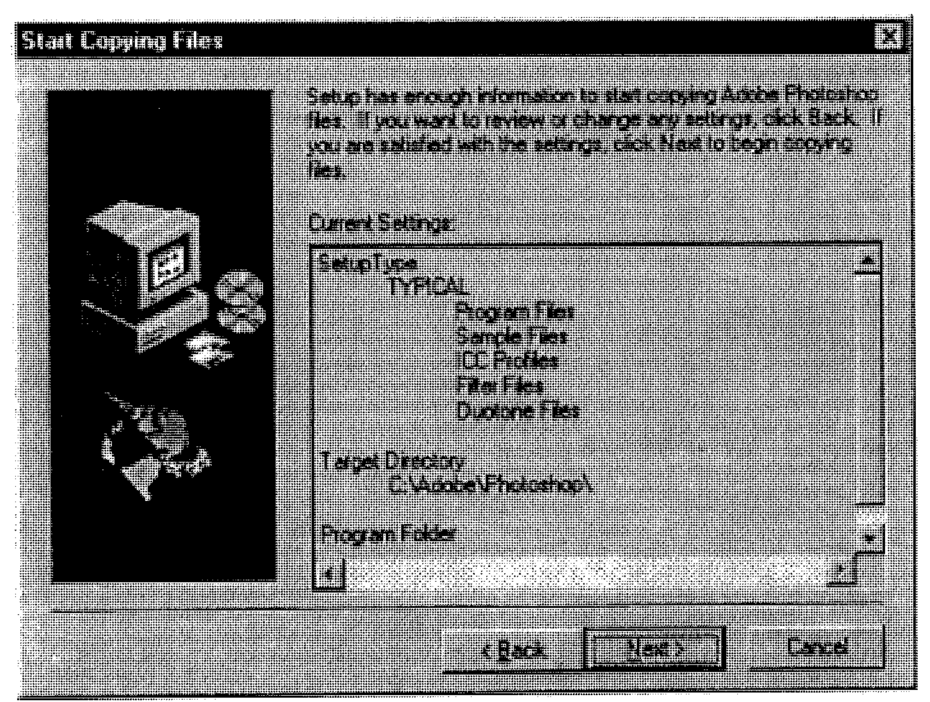


شكل (8 ـ 1)

6 ـ في هذا المربَّع يتم عرض المجلد الذي سيتم إضافة أيقونات التشغيل للبرنامج ضمنه. يمكنك طبع اسم مجلد جديد ضمن Program Folders أو اختياره من Existing Folders. بعد الاعتماد بشأن المجلد. . .

* اختر الزر Next.

انظر الشكل (9 ـ 1).



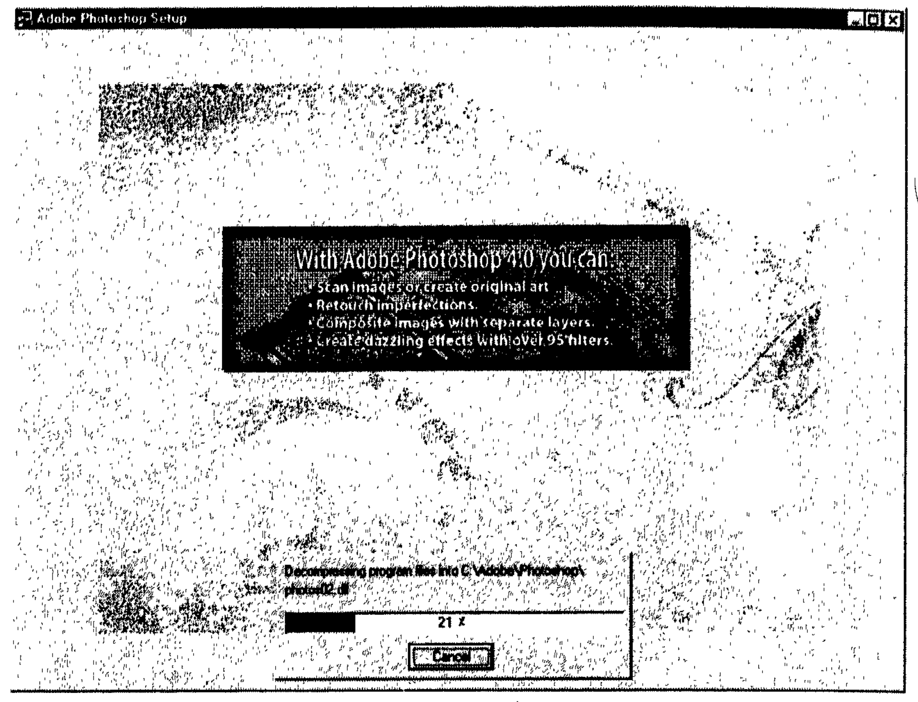
شكل (9 ـ 1)

7 ـ هذا المربَّع يُعلمك أن برنامج التثبيت قد جمع ما يكفي من المعلومات للبديء بالعملية. فإذاً، للشروع بعملية التثبيت. . .

* اختر الزر Next.

انظر الشكل (10 ـ 1).

8 ـ يبدأ برنامج التثبيت بنسخ الملفات اللازمة لتشغيل البرنامج إلى الدليل الذي حددته سابقاً، مع إظهار النسبة لما تم الإنتهاء منه في المربَّع الأسفل ضمن



شكل (10 ـ 1)

الشاشة. عند الإنتهاء من نسخ الملفات، يظهر مربَّع كما في الشكل (11 ـ 1).

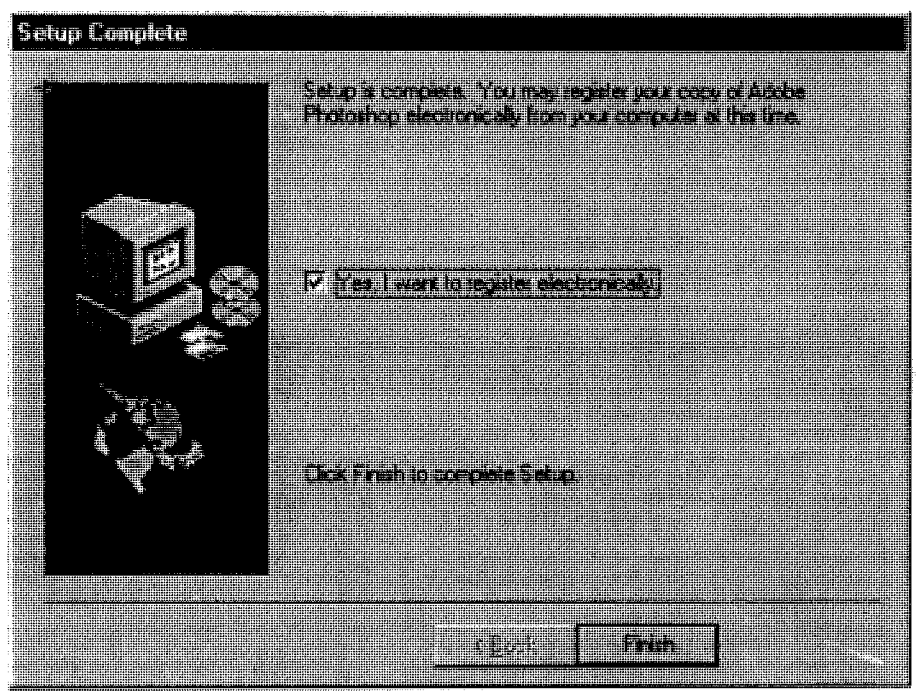
* اذا كنت متصلاً بالإنترنيت، يمكنك تسجيل نسختك من البرنامج، بترك الخيار Yes, I Want to Register Electronically عاملاً، واختيار الزر Finish.

* أذا لم تكن متصلاً بالإنترنيت، أو فضَّلت ترك تسجيل نسختك لوقتٍ لاحق، إلغ اختيار Yes, I Want to Register Electronically (بنقر المربَّع، لتختفي العلامة «☑» من داخله) ثم تختار الزر Finish.

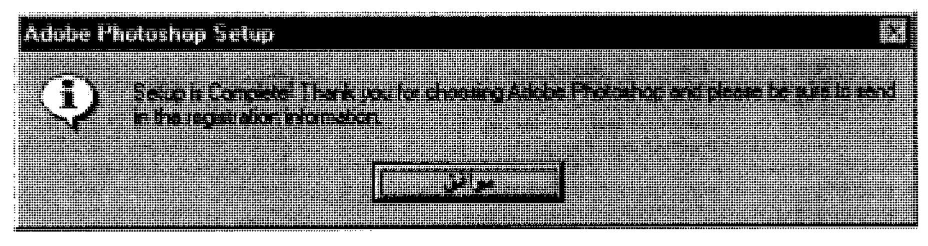
بعد نقر الزر Finish (بعد إنهاء التسجيل أو بدون التسجيل) يظهر مربَّع كما في الشكل (12 ـ 1).

يُعلمك أن التثبيت قد انتهى. . .

* اختر الزر موافق (OK).



شكل (11 ـ 1)



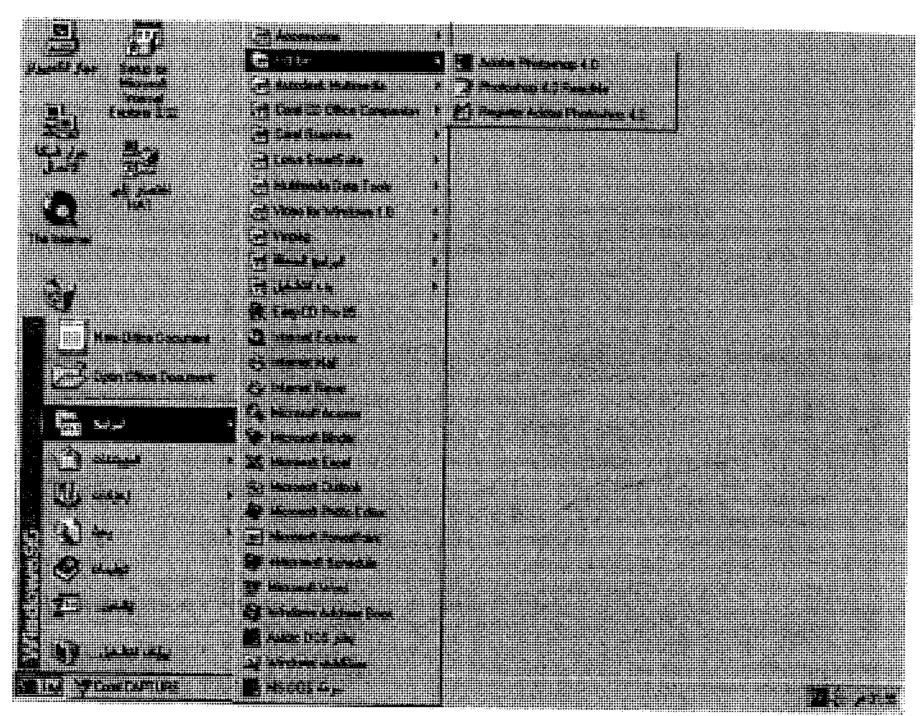
شكل (12 ـ 1)

* تشغيل البرنامج

أثناء تثبيت البرنامج Photoshop، تم إعلامنا أنه سيتم إضافة أيقونات مسؤولة عن تشغيل البرنامج. هذه الأيقونات تصل إليها من خلال قائمة الزر إبدأ (Start).

* انقر الزر إبدأ ((Start) ضمن شريط المهام (Taskbar) في سطح مكتب ويندوز 95.
* صوِّب نحو البرامج (Programs) في القائمة.
* صوِّب نحو الخيار Adobe في القائمة المسقطة.

انظر الشكل (13 ـ 1).



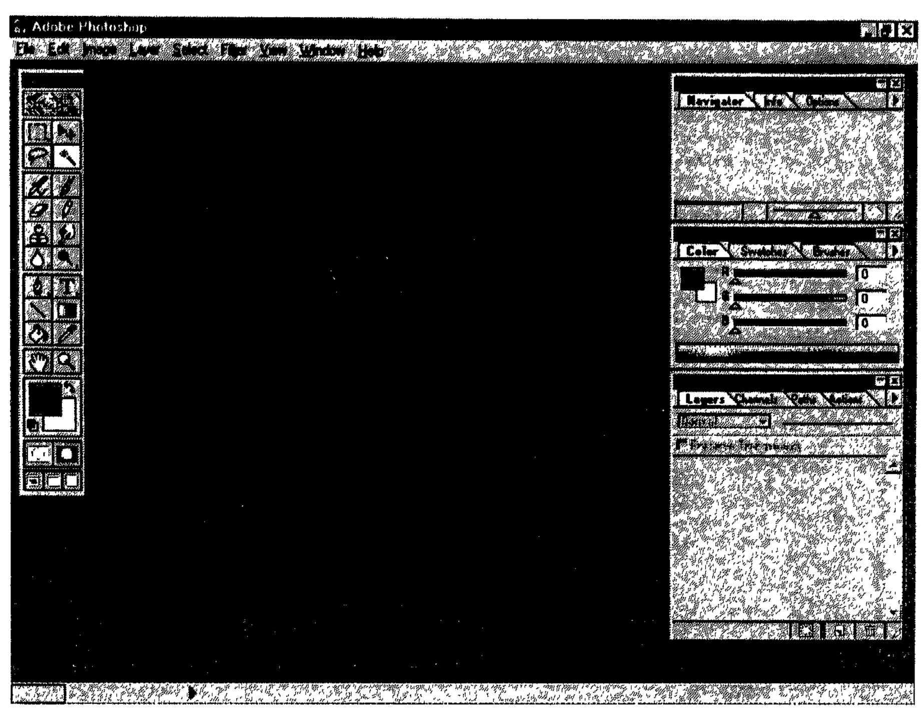
شكل (13 ـ 1)

- الخيار Adobe Photoshop 4.0، مسؤول عن تشغيل البرنامج.
- الخيار Photoshop 4.0 ReadMe، مسؤول عن فتح الملف ReadMe الذي يزودك بآخر المعلومات والملاحظات حول البرنامج.
- الخيار Register Adobe Photoshop 4.0، لتسجيل نسختك من البرنامج.

فإذا، لتشغيل البرنامج Photoshop، . . .

* اختر Adobe Photoshop 4.0 من القائمة المسقطة Adobe، ليظهر البرنامج في

نافذته الخاصة كما في الشكل (14 ـ 1).



شكل (14 ـ 1)

* إنهاءه

يمكنك إنهاء البرنامج Photoshop بطرق متعددة، وذلك لكونه مجرد نافذة تطبيق يعمل ضمن محيط ويندوز 95، وكل ما عليك هو إقفال هذه النافذة لإنهاء البرنامج.

فإذاً، لإنهاء البرنامج...

* انقر أيقونة قائمة التحكُّم في زاوية أعلى يسار النافذة، نقرةً مزدوجةً.

أو...

* انقر أيقونة قائمة التحكُّم في زاوية أعلى يسار النافذة.
* اختر إغلاق (Close) من القائمة التي تظهر.

أو . . .

* انقر القائمة File .
* اختر Exit منها .

أو . . .

* اضغط Alt/F4 .

أو . . .

* اضغط «Ctrl/«Q .

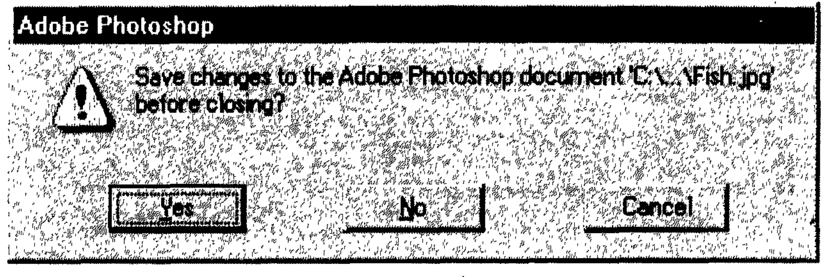
أو . . .

* انقر زر نافذة البرنامج في شريط المهام (Taskbar) بزر الماوس الأيمن .
* اختر اغلاق (Close) من القائمة التي تظهر .

أو . . .

* انقر الزر إغلاق (Close) الذي يظهر على شكل "X" في زاوية أعلى يمين النافذة .

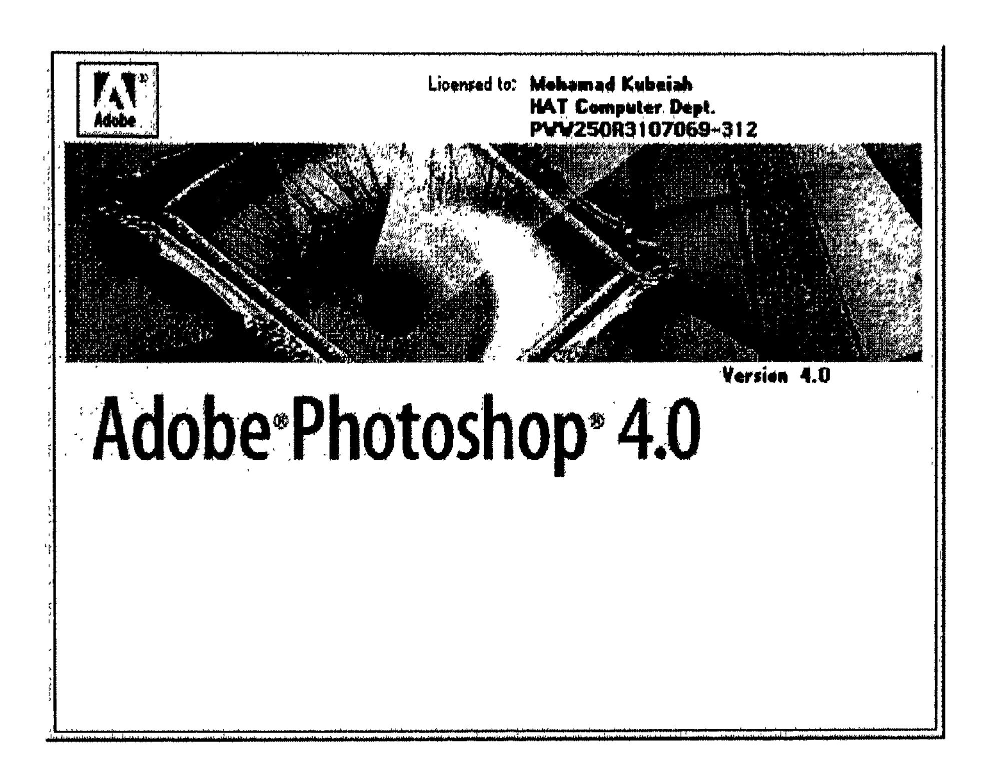
يتم إنهاء البرنامج مباشرةً في حال لم يكن لديك أي ملف مفتوح تم التعديل عليه . إذا كان لديك ملفاً معدَّلاً ، يظهر المربَّع كما في الشكل (15 ـ 1) .



شكل (15 ـ 1)

اختر Yes لحفظ التعديلات على الملف ، اختر NO لإنهاء البرنامج بدون حفظ التعديلات أو اختر Cancel ، للتراجع عن عملية الإنهاء والعودة للعمل في البرنامج .

القسم الثاني



جولة في البرنامج Photoshop

* عناصر النافذة
* التحكُّم بالنافذة
* القوائم والأوامر
* مربَّعات الحوار
* قوائم الاختصار
* شريط أو مربَّع الأدوات

2 القسم الثاني

جولة في البرنامج Photoshop

بعد تثبيت البرنامج، وتشغيله، تهتم عادةً بمعرفة واجهة التطبيق الخاصة به، مع التعرُّف على مهمة العناصر التي تتضمنها النافذة ودورها في تسهيل العمل.

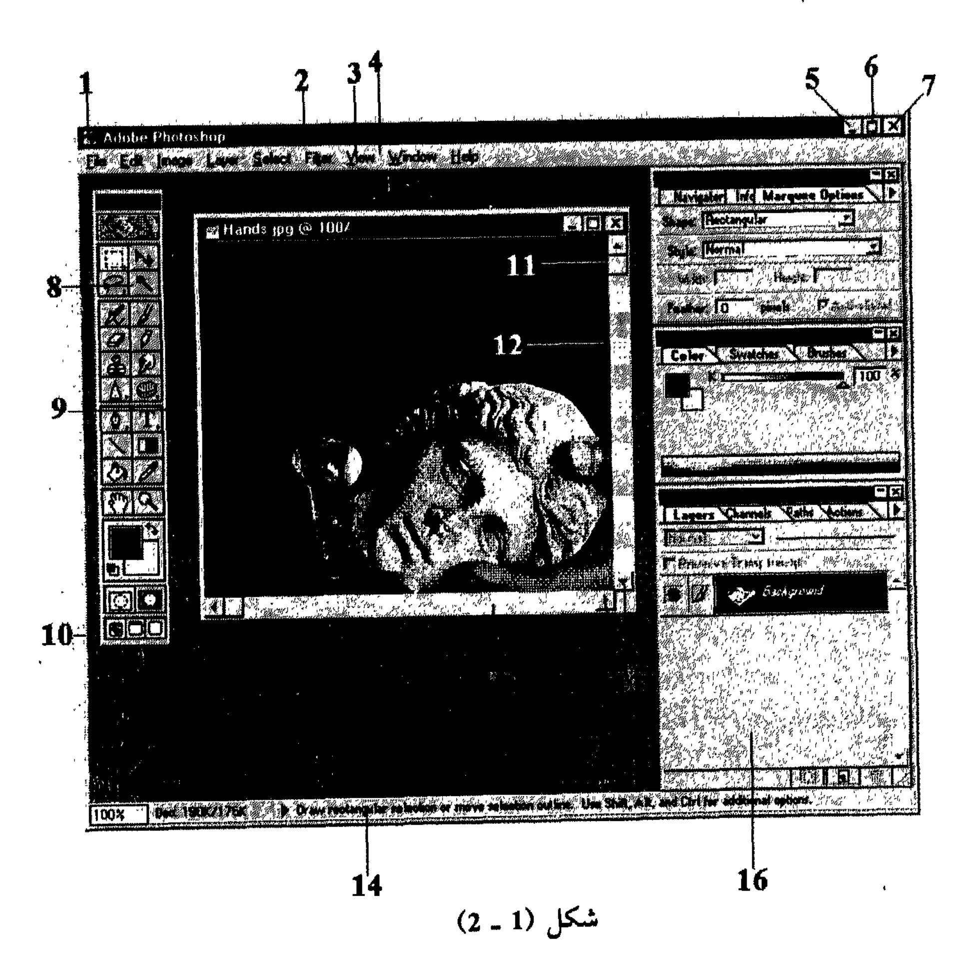
في هذا القسم ستتعرف على كل ما يحتويه البرنامج Photoshop من أدوات وعناصر، مع عرض المهمة الخاصة بتلك العناصر في النقطة الأولى من هذا القسم، استعرضنا العناصر التي تجدها ضمن نافذة البرنامج Photoshop، مع عرض مهمة كل عنصر مثل شريط القوائم، شريط العنوان، قائمة التحكُّم، شريط المعلومات، إلخ... في النقطة التالية، استعرضنا كيفية التحكُّم بنافذة البرنامج أو نافذة المستند المفتوح ضمنه من ناحية تكبيرها، تصغيرها أو نقلها.

موضوع النقطة الثالثة من هذا القسم، ركز على شريط القوائم أو Menu Bar، حيث عرضنا خصائصه وكيفية فتح القوائم واختيار الأوامر منها. انتقلنا بعدها لعرض مربّعات الحوار أو Dialog Boxes حيث تناولنا خصائصها، عناصرها وكيفية التعامل معها. عدنا إلى القوائم في النقطة الخامسة، لنعرض قوائم الاختصار أوShortcut Menus التي تساعدك في تسريع الأعمال، ثم عرضنا شريط الأدوات، أو مربّع الأدوات Tool Box كما يسميه Photoshop، الذي تجده في يسار نافذة البرنامج حسب التجهيز افتراضي.

في النقطة الختامية من هذا القسم عرضنا موضوع التعليمات Help وكيفية إدارتها من ناحية إيجاد موضوع معيَّن، الحصول على التعليمات في مربّعات الحوار، نسخ معلومات، إلخ...

* عناصر النافذة

تحتوي النافذة على عدة عناصر تساعدك على التحكُّم بها. من النافذة المعروضة في الشكل (1 ـ 2)، سنستعرض هذه العناصر انطلاقاً من زاوية أعلى اليسار حسب ترتيب الأرقام فيها:



شكل (1 ـ 2)

1 ـ **أيقونة قائمة التحكُّم (Control Menu Icon)**: يتغيَّر شكلها لتتناسب مع أيقونة البرنامج المفتوح ضمن النافذة، لكن مهمتها واحدة وهي فتح قائمة تساعدك على التحكُّم بالنافذة من ناحية الحجم، الموقع والإقفال.

2 ـ **شريط العنوان (Title Bar)**: يحتوي عنوان النافذة كما يضم أيقونة قائمة للتحكُّم

من جهة اليسار، وأزرار الإغلاق، التكبير والتصغير من جهة اليمين.

3 ـ **عنوان القائمة (MenuTitle)** : وهو إسم القائمة يُعرِّف عن محتوياتها ويساعدك على فتحها. القائمة (File)، على سبيل المثال، تحتوي أوامر Commands، تساعدك على التصرُّف بالملفات ضمن التطبيق المفتوح.

4 ـ **شريط القوائم (Menu Bar)**: يضم عناوين القوائم الخاصة بالتطبيق المفتوح.

5 ـ **زر التصغير (Minimize Button)** : لتصغير النافذة وتحويلها إلى زر في شريط المهام.

6 ـ **زر التكبير (Maximize Button)**: لتكبير النافذة بحجم الشاشة. عند نقر هذا الزر لتكبير النافذة إلى أقصى حد، يتحوَّل الزر إلى ⧉ وهو زر الاسترجاع Restore الذي يُعيد النافذة إلى حجمها السابق، أي قبل تطبيق عملية التكبير عليها.

7 ـ **زر الإغلاق (Close Button)**: لإقفال النافذة النشطة (العاملة) Active.

8 ـ **شريط أو مربَّع الأدوات (ToolBox)**: يضم مجموعة من الأزرار تساعدك على تنفيذ أعمال اختيار ورسم.

9 ـ **الخلفية لعرض المستندات**: وهي المساحة التي يتم فتح مستندات فيها، أو عرض نتائج البحث في الأنترنيت ضمنها.

10 ـ **حد النافذة (Window Border)**: الحدود الأربعة التي تشكِّل النافذة. هذه الحدود تساعد مستخدمي الماوس على التحكُّم بحجم النافذة.

11 ـ **مربَّع التمرير (Scroll Box)**: الذي يُبيِّن الموقع (الأفقي أو العامودي) الذي تُظهره النافذة بالنسبة لمحتوياتها ككل.

12 ـ **شريط التمرير العامودي (Vertical Scroll Bar)**: يظهر عندما تحتوي النافذة على نص، رسم أو رموز أطول من المساحة المحددة لها، ليفهم المستخدم أن النافذة تحتوي أكثر مما يُعرض وهو غير ظاهر نظراً لقلة الارتفاع.

13 ـ **أسهم التمرير (Scroll Arrows)**: كل شريط تمرير يحتوي على سهمين باتجاهين معاكسين لمساعدة المستخدم على التدرُّج باتجاه أي منهما باستخدام الماوس.

14 ـ شريط المعلومات **Status Bar**: يعرض معلومات ورسائل في أسفل نافذة البرنامج لمساعدتك على استخدامه. رسائل هذا الشريط يمكن أن تضم شرح لمهمة الأمر المحدد، الزر المصوَّب نحوه، أو حالة البرنامج في تنفيذ الأمر المطلوب.

15 ـ **شريط التمرير الأفقي (Horizontal Scroll Bar)**: يظهر عندما تحتوي النافذة على رسم، نص أو رموز أعرض من المساحة الظاهرة من النافذة.

16 ـ **اللوحات (Paletts)**: تساعدك على التحكُّم بخصائص الرسم أو الآداة المختارة من الشريط.

* التحكُّم بالنافذة:

يمكنك التحكُّم بنافذة Photoshop أو نوافذ مستنداته بعدة وجوه نستعرضها في النقاط التالية:

I - التكبير:

* انقر زر التكبير (Maximize Button) في النافذة.

أو . . .

* انقر أيقونة قائمة التحكُّم في النافذة.
* اختر تكبير (Maximize) من القائمة التي تظهر.

أو

* اضغط المفتاح Alt.
* اضغط مفتاح المسافات SpaceBar.
* اطبع «ك» لاختيار تكبير (أو «x» لاختيار Maximize) من قائمة التحكُّم.

وبغض النظر عن الطريقة المستخدمة، تتمدد النافذة لتملأ شاشتك بأكملها وفوق كل النوافذ المفتوحة. انظر الشكل (2 ـ 2).

لاحظ كيف يتحوَّل زر التكبير إلى ، الذي يبين أن النافذة معروضة الآن بالحد الأقصى، واستخدامه، يُعيدها إلى الحجم ما قبل التكبير. كما يمكنك استرجاع الحجم السابق للنافذة، باختيار استرجاع (Restore) من قائمة التحكُّم (بنقره أو بطبع «س» أو «R» بعد فتح القائمة).

انظر الشكل (3 ـ 2).

لاحظ كيف يظهر الخيار تكبير (Maximize) باهتاً، لأنه غير عامل حينها.

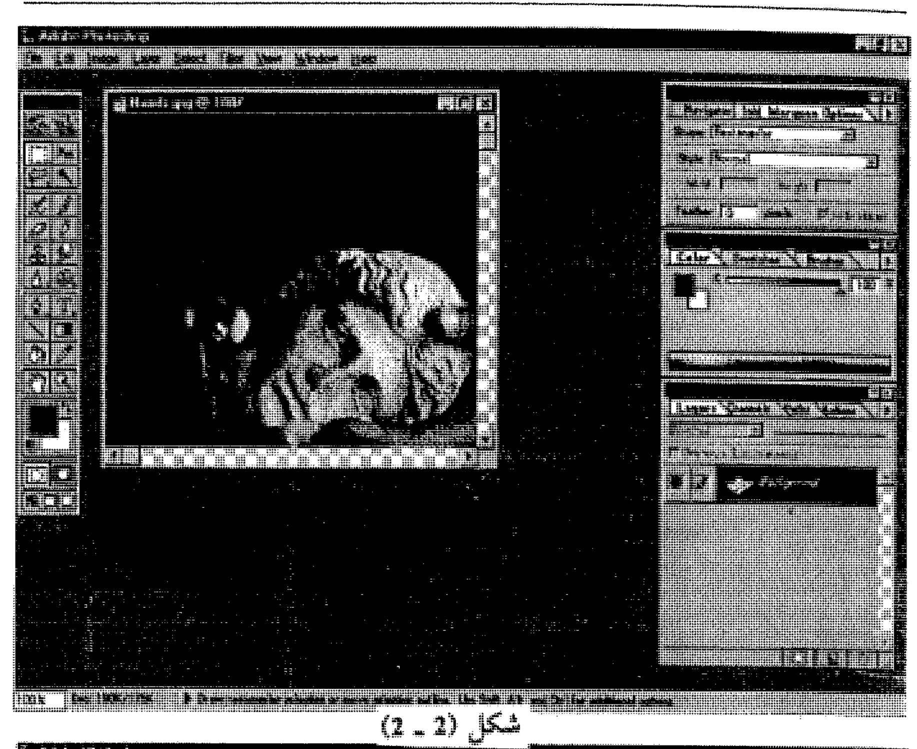
II ـ التصغير:

مثلما تكبير النافذة لتملأ الشاشة، يمكنك تحويلها إلى زر، مع المحافظة على تشغيلها، في شريط المهام تنقره وقت الحاجة لمعاودة عرضها. هذه العملية تتم كالتالي:

* انقر زر التصغير (Minimize Button) في النافذة.

أو . . .

* انقر أيقونة قائمة التحكُّم في النافذة.



شكل (2 ـ 2)



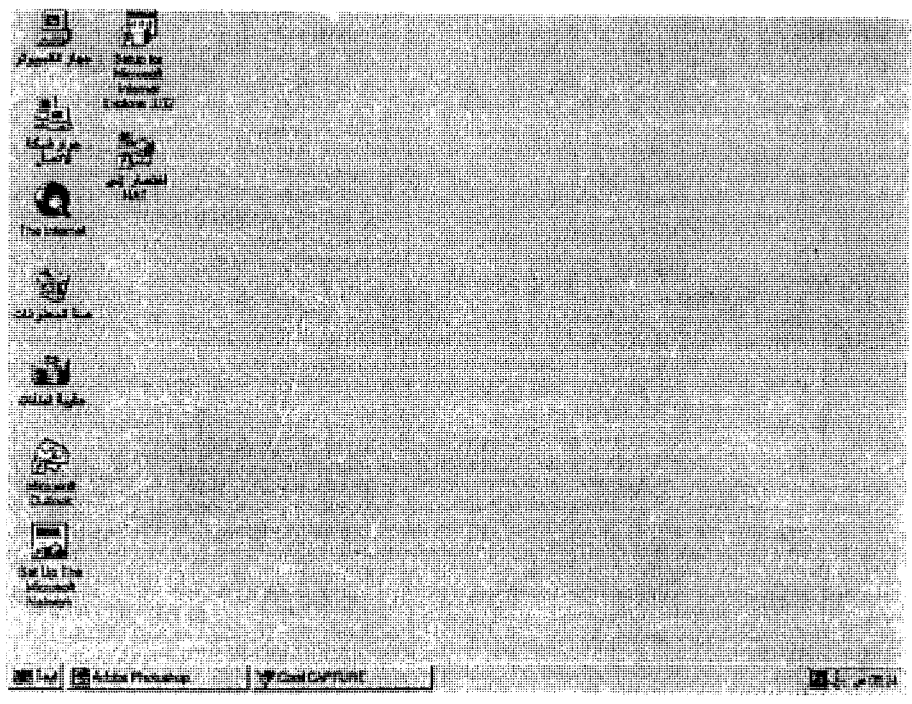
شكل (2 ـ 3)

* اختر تصغير (Minimize) من القائمة التي تظهر.

أو . . .

* اضغط المفتاح Alt.
* اضغط مفتاح المسافات SpaceBar.
* اطبع «ص» لاختيار تصغير (أو «N» لاختيار (Minimize)) من قائمة التحكّم.

فتتحوَّل النافذة إلى زر يحمل عنوانها في شريط المهام انظر الشكل (4 ـ 2).



شكل (4 ـ 2)

عندما تريد معاودة عرض نافذتك، انقر الزر الخاص بها في شريط المهام.

III ـ حسب الطلب:

أما إذا أردت النافذة بحجم معيَّن، أي حسبما يناسبك، يمكنك تنفيذ ذلك كالتالي:

* صوّب مؤشر الماوس نحو حد النافذة التي تريد تمديدها أو تقليصها ليتحوّل المؤشر إلى ↕ أو ↔.

ملاحظة

إذا صوبت مؤشر الماوس نحو إحدى زوايا النافذة يتحوَّل المؤشر إلى ⤢ مما يبين إمكانية تعديل الحجم عامودياً وأفقياً في آنٍ معاً.

* استمر بضغط زر الماوس بينما تسحب الإطار للداخل (لتقليص الحجم)، أو للخارج (لزيادة الحجم).

أو . . .

* انقر أيقونة قائمة التحكُّم في النافذة.
* اختر تحجيم (Size).

أو . . .

* اضغط المفتاح Alt.
* اضغط مفتاح المسافات SpaceBar.
* اطبع «ح» لاختيار تحجيم (أو «S» لاختيار Size) من قائمة التحكُّم.

عند تنفيذ أي من العمليتين الأخيرتين، يتحوَّل مؤشر الماوس إلى ✥.

* استخدم مفتاحي الأسهم → و ← لتحريك الحد الأيسر للنافذة كل باتجاهه، ومفتاحي الأسهم ↑ و ↓ لتحريك الحد الأسفل، كلٌّ باتجاهه أيضاً.
* اضغط ↵ Enter عند الانتهاء.

انظر الشكل (5 ـ 2).

الإطار المنقّط يبيِّن الحجم الذي ستصل له النافذة بعد الاعتماد.

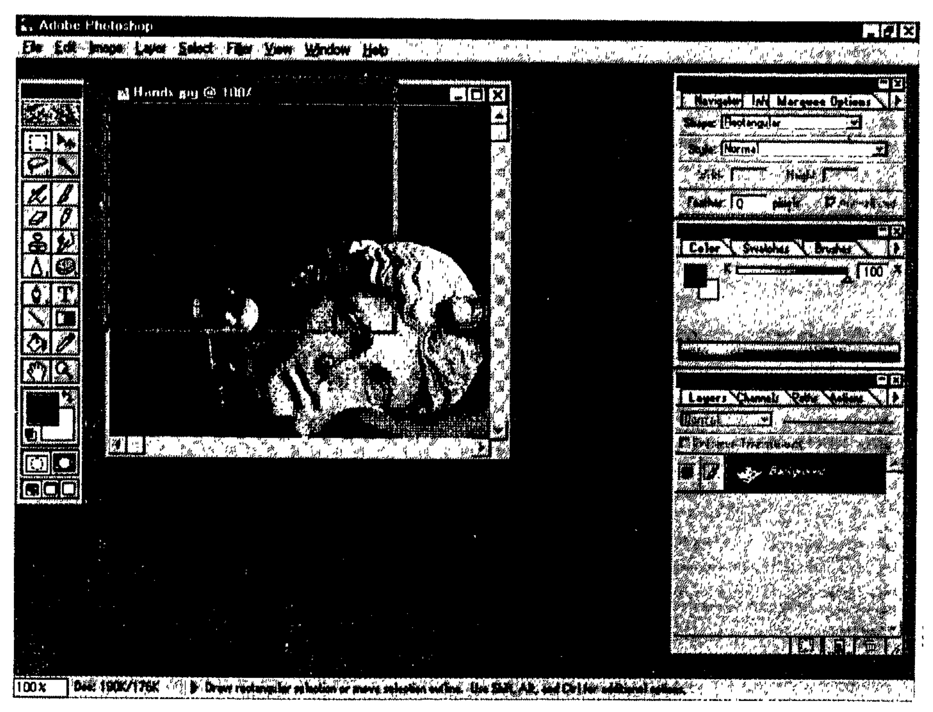
❖ النـــقـــل:

موقع النافذة بالنسبة للشاشة، يمكن التحكُّم به أيضاً، وذلك عن طريق نقله كالتالي:

* صوِّب مؤشر الماوس نحو شريط عنوان النافذة.
* استمر بضغط زر الماوس بينما تسحب النافذة باتجاه الموقع المطلوب.

أو . . .

* اختر الأمر تحريك (Move) من قائمة التحكُّم (تفتح القائمة بنفس الطريقة



شكل (5 ـ 2)

المدرجة في تعديل الحجم).

* استخدم أي من مفاتيح الأسهم الأربعة (كل باتجاهه) لنقل النافذة إلى موقعها الجديد.

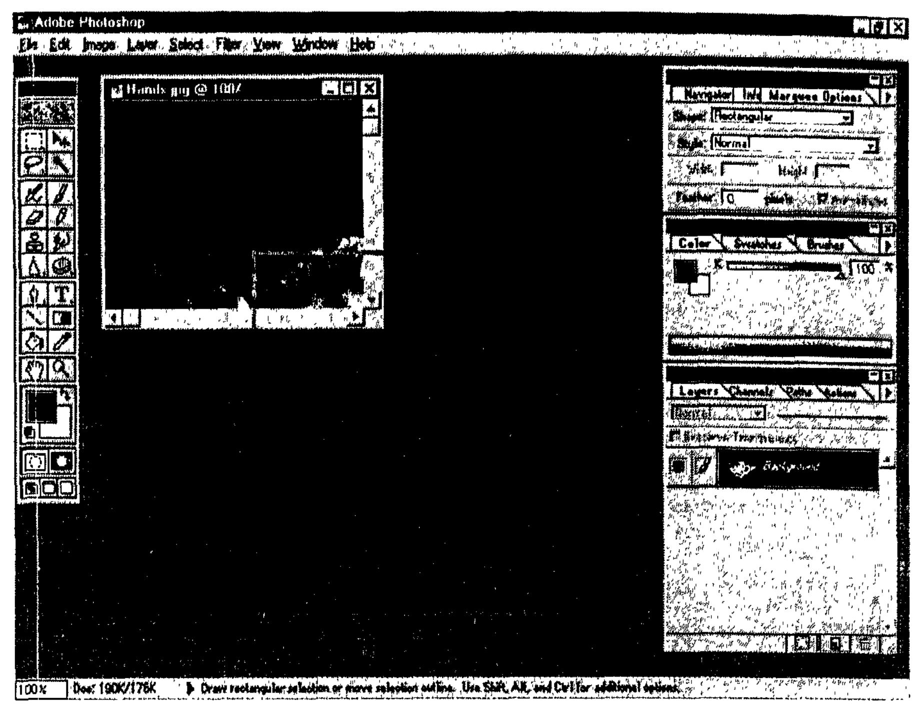
* اضغط ↵ Enter عند الاعتماد على الموقع.

انظر الشكل (6 ـ 2).

يتم نقل إطار منقّط يُعلمك عن الموقع الذي ستستقر فيه النافذة عند الاعتماد.

* القوائم والأوامر:

يحتوي شريط القوائم على عناوين أو أسماء لقوائم يضم كل منها خيارات تسمى أوامر أو Commands يقوم البرنامج بتنفيذ ما تختاره منها. هنالك بعض القوائم التي تتغيّر محتوياتها حسب المهمة التي تكون بصدد تنفيذها.



شكل (6 ـ 2)

I - استخدامــه :

يمكنك تشغيل قوائم وأوامر البرنامج عن طريق الماوس أو لوحة المفاتيح. التشغيل يعني فتح القائمة ثم اختيار أمر أو إغلاقها بعد الفتح.

لفتح قائمة:

1 ـ المــاوس:

* صوِّب مؤشر الماوس نحو اسم القائمة.
* انقر زرها الأيسر.

2 ـ لوحة المفاتيح:

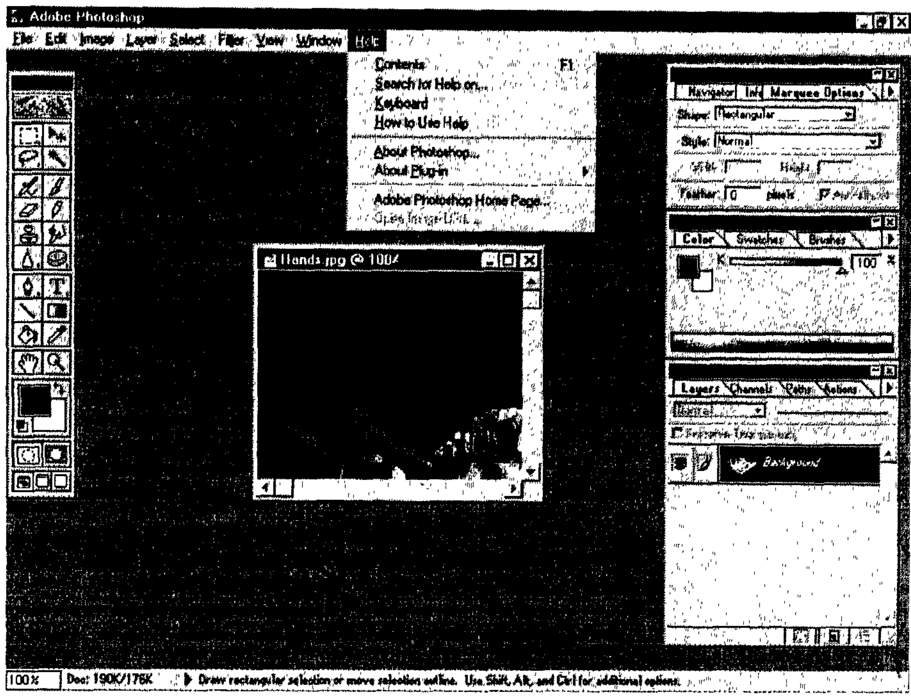
* اضغط المفتاح Alt مع الحرف المحدد من اسم القائمة لفتحها.

* استخدم مفاتيح الأسهم لتحديد اسم قائمة أخرى تريد فتحها.

فإذا أردت مثلاً فتح القائمة Help، يكون التنفيذ كالتالي:

* اضغط "Alt/"H.

القائمة تظهر مفتوحة كما في الشكل (7 ـ 2).



شكل (7 ـ 2)

لاختيار أمر من القائمة...

1 ـ المـــاوس:

* صوّب مؤشر الماوس نحو الأمر.
* انقر زرها الأيسر.

2 ـ لوحة المفاتيح:

* استخدام مفاتيح الأسهم لنقل التحديد إلى الأمر.
* اضغط ↵ Enter.

يمكنك الاستعاضة عن هاتين الخطوتين بطبع الحرف أو الرقم المحدد بعلامة وصل من اسم الأمر.

لإغلاق القائمة بدون اختيار أمر...

1 ـ الماوس:

* انقر أي مكان خارج القائمة.

2 ـ لوحة المفاتيح:

* اضغط المفتاح Esc.

II - أصوله:

انظر الشكل (8 ـ 2)

ما تحتويه القوائم من رموز خاصة بالإضافة لأسماء الأوامر، يرمز إلى خاصّة معينة في الأمر. هذه الخواص نستعرضها من خلال القائمة File كالآتي:

1 ـ الحرف أو الرقم المحدد بعلامة وصل يعني أنه المسؤول عن تشغيل ذلك الأمر بدون الاضطرار لتحديده بمفاتيح الأسهم. مثلاً، لتشغيل الأمر (Close) بعد فتح القائمة File، تطبع «C».

2 ـ التحديد Highlight مسؤول عن تعريف أي من الأوامر سيتم تشغيله في حال ضغطت المفتاح ↵ Enter. في القائمة ضمن الشكل (8 ـ 2)، مثلاً، تجد الأمر «New» محدداً.

3 ـ النقاط الثلاث التي تتلو بعض أسماء الأوامر تعني عرض مربَّع حوار (نستعرضها في النقطة التالية) عند اختيار أي منها.

File
New... Ctrl+N
Open... Ctrl+O
Open As...
Close Ctrl+W
Save Ctrl+S
Save As... Shift+Ctrl+S
Save a Copy... Alt+Ctrl+S
Revert
Place...
Import
Export
File Info...
Page Setup... Shift+Ctrl+P
Print... Ctrl+P
Send...
Preferences
Color Settings
1 C:\...\Hands.jpg
2 C:\...\Ball.psd
3 C:\...\Fruit.jpg
4 C:\...\Shoes.jpg
Exit Ctrl+Q

شكل (8 ـ 2)

4 ـ أسماء المفاتيح التي تقع إلى يسار بعض أسماء الأوامر تمثّل الاختصار لتشغيل الأمر بدون فتح القائمة. في القائمة File، ضمن الشكل (8 ـ 2)، تجد مثلاً «Ctrl + N» إلى يسار الأمر «New»، مما يعني أنك إذا استمريت بضغط المفتاح «Ctrl» وطبعت الحرف «N» ثم تركت المفتاحين يتم تشغيل ذلك الأمر بدون الاضطرار لفتح القائمة واختياره. انظر الشكل (9 ـ 3).

6 ـ الأوامر الخافتة Dimmed أو الغير واضحة Vague تعني عدم توفُّرها للعمل في ذلك الحين، وذلك لعدم توفُّر شروط عملها. الأمر Copy، مثلاً، يظهر خافتاً في الشكل (9 ـ 2)، وذلك لعدم توفُّر اختيار للنسخ في حال توفَّرت شروط هذا الأمر يظهر واضحاً كما في الشكل (2 ـ 10).

* مربَّعات الحوار :Dialog Boxes

هذا المربَّع عبارة عن نافذة تختار منها شروط لينفِّذ البرنامج الأمر على أساسها. تتنوع هذه المربَّعات بحسب نوع المهمة التي أعدَّت لإنجازها. فمنها ما يأتي على شكل رسالة للتأكيد أو للتنبيه عن نتائج تنفيذ الأمر، كما في الشكل (11 ـ 2)

Edit

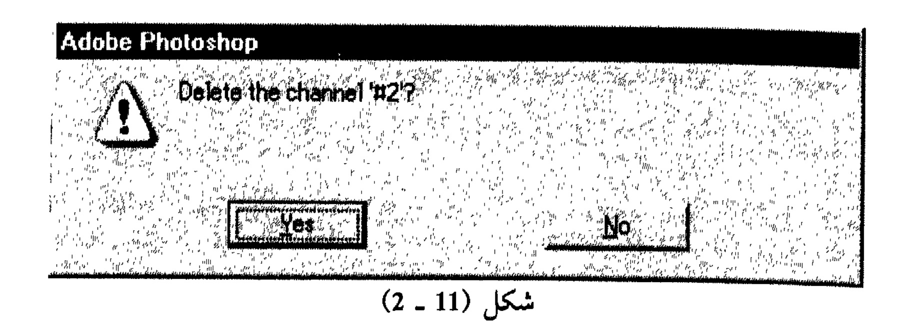
Undo Ctrl+Z
Cut Ctrl+X
Copy Ctrl+C
Copy Merged Shift+Ctrl+C
Paste Ctrl+V
Paste Into Shift+Ctrl+V
Clear
Fill...
Stroke...
Define Pattern
Take Snapshot
Take Merged Snapshot
Purge ▸

شكل (9 ـ 2)

Edit

Undo Marquee Ctrl+Z
Cut Ctrl+X
Copy Ctrl+C
Copy Merged Shift+Ctrl+C
Paste Ctrl+V
Paste Into Shift+Ctrl+V
Clear
Fill...
Stroke...
Define Pattern
Take Snapshot
Take Merged Snapshot
Purge ▸

شكل (10 ـ 2)



شكل (11 ـ 2)

فمهمة هذا المربّع تنحصر بالتأكيد على الحذف أو التراجع عن العملية.

أيضاً تأتي مربّعات الحوار مقسّمة إلى مساحات تحتوي أزرار، قوائم ومربّعات لإدخال النصوص. بشكلٍ عام، نعرض كل العناصر التي قد تتوفّر ضمن مربّعات الحوار التي ستظهر لك أثناء التعامل مع البرامج انطلاقاً من مربّع الحوار الخاص بالأمر Save As من القائمة File. انظر الشكل (12 ـ 2).

Save As
حفظ في: Samples
Tutorial
Ball
Brooch
Leaf
اسم الملف: Hand
Save As: Photoshop (*.PSD;*.PDD)
حفظ
إلغاء الأمر
Save Thumbnail

شكل (12 ـ 2)

هذه المربَّعات تخضع لقوانين نوافذ ويندوز من ناحية نقلها وإقفالها. من المربَّع في الشكل (12 ـ 2)، نستعرض العناصر التي تأتي كالتالي:

1 ـ المربَّع النصّي Text Box:

لإدخال النصوص التي سيتم تشغيل الأمر على أساسها. هذه النصوص تتمثَّل، في معظمها، باسم ملف أو مجلد Folder. مثلاً، المربَّع اسم الملف (Filename) في الشكل (12 ـ 2) هو مربَّع نصّي، تنشِّطه بالطريقة التالية:

* صوِّب مؤشر الماوس نحو داخل المربَّع ليتحوَّل إلى الشكل «I».
* انقر زرها الأيسر.

أو. . .

* استمر بضغط المفتاح Alt بينما تطبع الحرف المحدد بعلامة وصل من اسم المربَّع. مثلاً، لتنشيط المربَّع اسم الملف (Filename)، تضغط «م»/ Alt (أو «N»/Alt).

2 ـ مربَّع القائمة List Box:

هذه القوائم مصممة لتمكِّنك من اختيار ما يتوفَّر لنقله إلى المربَّعات النصيَّة أو تشغيل الأمر على أساسها مثلاً، مربَّع القائمة تحت حفظ في (Save in)، يمكِّنك من اختيار المجلد الذي تريد حفظ الملف ضمنه.

شريط التمرير الذي يتواجد أحياناً إلى يمين هذه القوائم، يُمكِّنك من تمرير العرض. للاختيار من هذه القوائم:

* انقر الخيار الذي تريده. بعد الاختيار تلاحظ عرضه فوق القائمة.

أو. . .

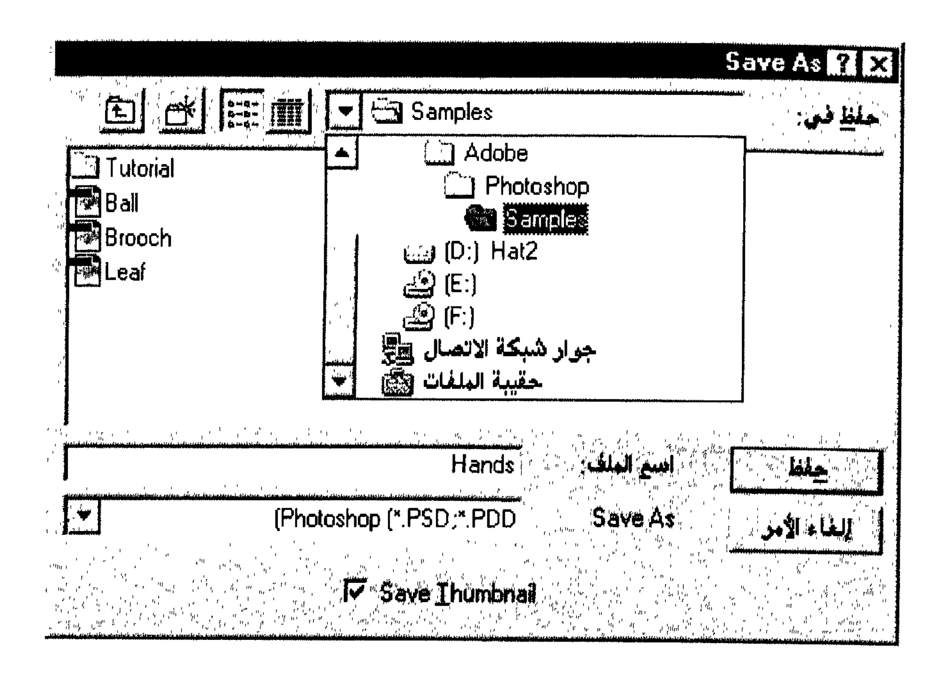
* استمر بضغط المفتاح Alt بينما تطبع الحرف المحدد بعلامة وصل من اسم مربَّع القائمة لتنشيطه.
* استخدم مفتاحي الأسهم → و ← أو PgUp و PgDn للتجوُّل ضمن القائمة. كل عنصر أو خيار من القائمة يُحدد بمجرَّد الوصول إليه.
* اضغط ↵ Enter لقبول الاختيار وإغلاق مربَّع الحوار، أو انتقل لمجموعة خيارات أخرى.

3 ـ مربَّع قائمة الإسقاط Drop Down List Box:

هذه القوائم تتمثَّل بسطرٍ واحد يعرض الاختيار، حيث تُسقِط (تفتح) القائمة

لعرض خيارات إضافية. مثلاً: حفظ في (Save in) يُمثِّل عنوان لمربَّع قائمة إسقاط. للاختيار من هذا النوع من القائمة.

* انقر زر السهم ↓ الذي يقع إلى يسار مربَّع قائمة الإسقاط، فتظهر القائمة شبيهة بما يحتويه الشكل (13 ـ 2).



* انقر الخيار الذي تريده.

أو...

* استمر بضغط المفتاح Alt بينما تطبع الحرف المحدد بعلامة وصل من عنوان مربَّع قائمة الإسقاط لتنشيطه.

* استخدم مفتاحي الأسهم → و ← أو PgUp و PgDn للتجوُّل ضمن القائمة المسقطة. كل عنصر أو خيار يُحدَّد بمجرد الوصول إليه.

* اضغط ↵ Enter لقبول الاختيار وإغلاق مربَّع الحوار، أو تنقر مجموعة خيارات أخرى.

4 ـ زر الأمر Command Button:

ينفِّذ أمر معيَّن بمجرد اختياره (حفظ (Save)، إلغاء الأمر (Cancel)، . . .). في حال توفَّرت نقاط ثلاث إلى يسار اسم الزر، يعني عرض مربّع حوار إضافي عند اختياره.

تشغيل هذه الأزرار يتم إما بنقرها بالماوس، أو الاستمرار بضغط المفتاح Alt مع طبع الحرف المحدد بعلامة وصل من اسمها.

5 ـ أزرار الأدوات Tool Buttons:

تتحكَّم من خلالها بمحتويات مربّع الحوار، أي طريقة العرض في مربّعات القوائم. عند تصويب مؤشر الماوس نحو الأزرار يظهر اسمها ضمن مربّع خاص. تقع في أعلى يسار مربّع الحوار المعروض في الشكل (13 ـ 2).

6 ـ مربّع الاختيار Check Box:

تعرض كخيار واحد أو مجموعة خيارات يمكنك اختيار ما يناسبك منها. اختيار أي منها يُظهر خانتها [✓]، مثل Color Channels in color في الشكل (14 ـ 2)، وعدم

اختيارها يُظهر خانتها [ ]، مثل Use System Palette .

لاختيار هذه الخانة أو إلغاء الاختيار عنها:

* انقر المربَّع الخاص بالخيار.

أو . . .

* استمر بضغط المفتاح Alt بينما تطبع الحرف المحدد بعلامة وصل من اسم المربَّع.

7 ـ زر الخيار Option Button:

يظهر مثل مربعات الاختيار لكن ضمن دوائر مجموعة يجب اختيار «واحد» منها فقط. عند اختيار هذا الزر يظهر (•) وعند إلغاء اختياره يظهر ( )، لاختيار زر الخيار أو إلغاء الاختيار منه:

* انقر دائرة الخيار أو اسمه.

أو . . .

* استمر بضغط المفتاح Alt بينما تطبع الرمز المحدد من اسم الخيار.

* قوائم الاختصار Shortcut Menus:

تتواجد ضمن البرامج لتؤمن لك العمل ضمن أوامر قوائم الشريط بشكلٍ مجمَّع ليتناسب مع نوع العمل الذي تكون مصادر تنفيذه أو الجزء المختار منها. هذه القوائم يتم تشغيلها عن طريق نقر الاختيار بزر الماوس الأيمن. مع اختلاف الحقل الذي ستنقره بزر الماوس الأيمن، تختلف محتويات قائمة الاختصار التي تظهر عائمة على النافذة، انظر الشكل (15 ـ 2).

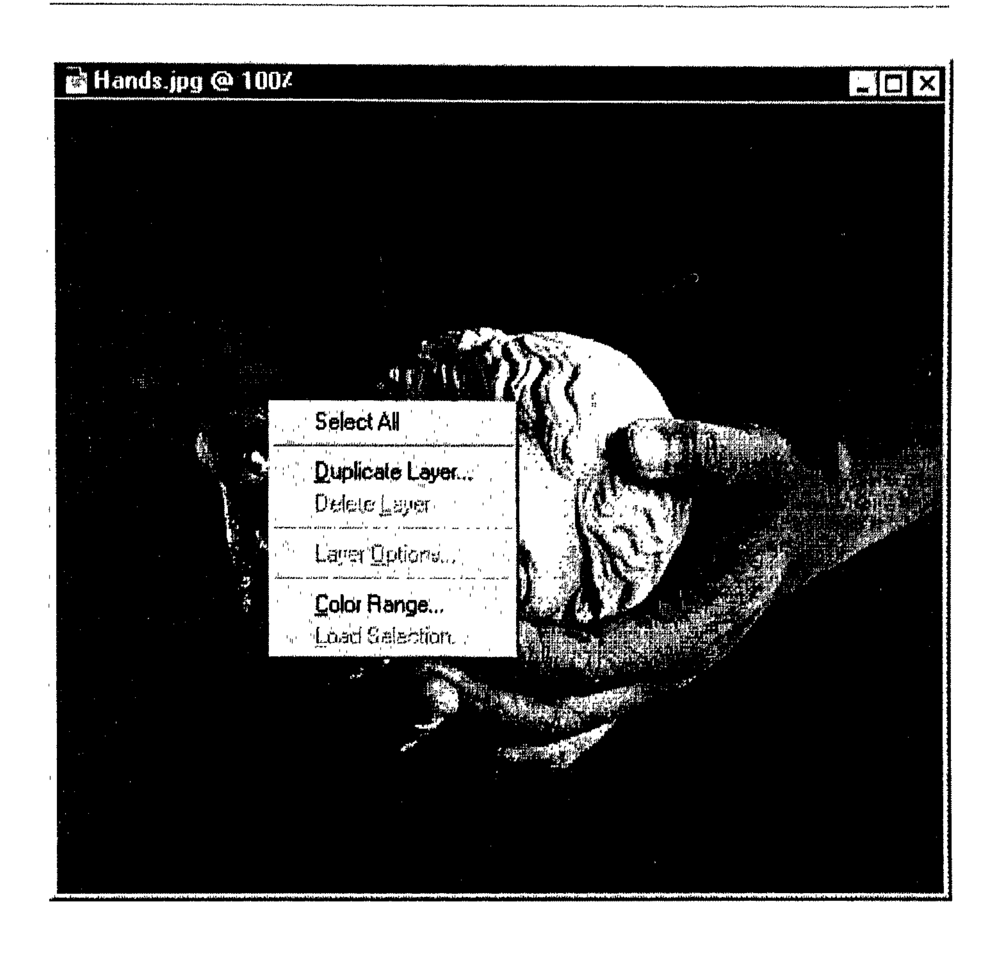
اختيار الأوامر من هذه القوائم يتم بنفس طريقة اختيارها من قوائم الشريط (مفاتيح الأسهم للتحديد و Enter[↵] للاختيار أو نقر الأمر مباشرة).

* شريط أو مربَّع الأدوات ToolBox:

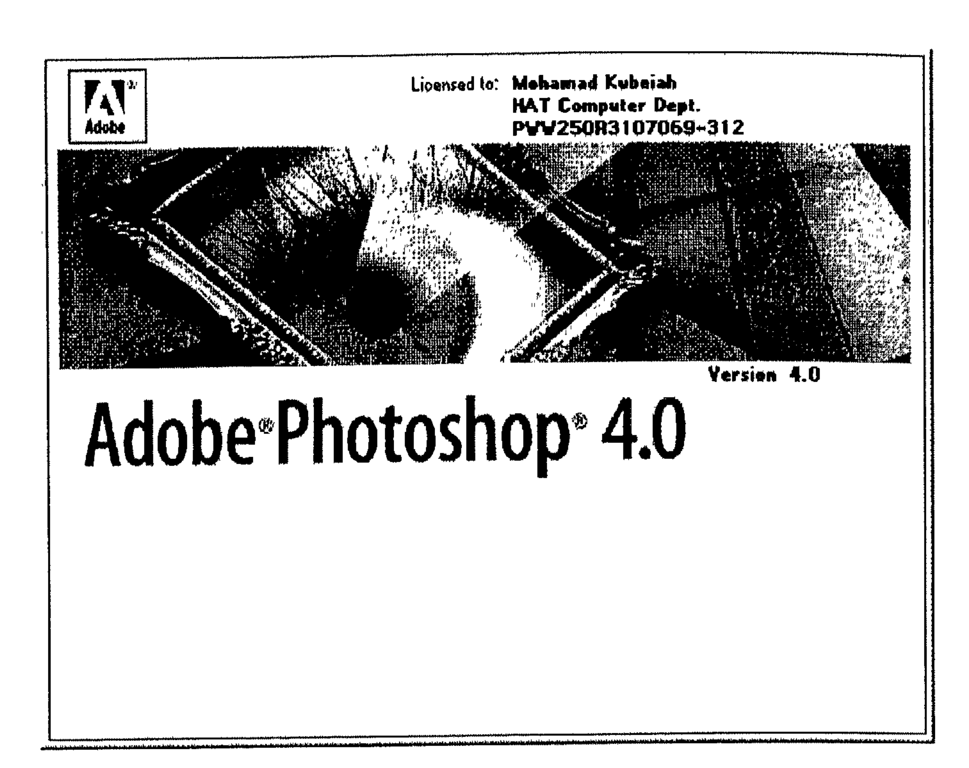
هذا لشريط يحتوي على أزرار لتشغيل أوامر أو تفاصيل أوامر بمجرد نقرها.

لعرض أو إخفاء شريط الأدوات،

* اختر Hide Tools أو Show Tools من القائمة View .


Hands.jpg @ 100%
Select All
Duplicate Layer...
Delete Layer
Layer Options...
Color Range...
Load Selection...

القسم الثالث



الرسوم والكائنات

* ملف جديد
* تمهيد حول رسوم Bitmap و Vector
* تعيين حجم ونقاوة الرسم
* مسح الرسوم
* فتح واستيراد الرسوم
* اقتصاص الرسم
* حفظ الملفات
* تصدير الرسوم
* تصاميم الملفات المعروفة ضمن Photoshop

القسم الثالث

3

الرسوم والكائنات

يُعتبر البرنامج Photoshop آداة قيمة لتحرير الرسوم والتحكُم بها، أكثر من كونه آداة لإنشاء الرسوم بحد ذاتها. إنه البرنامج الذي تستخدمها لجمع نتيجة أعمالك في برامج رسوم مختلفة، والخروج بمستند كامل جاهز للطبع.

في هذا القسم سنسلط الضوء على هذه الناحية من البرنامج Photoshop، بادئين الخطوات حول كيفية إنشاء ملف جديد ضمن البرنامج ثم اتجهنا مباشرةً لعرض كيفية إحضار الرسوم إلى البرنامج Photoshop للعمل بها ضمنه. يمكنك إحضار الرسوم إلى هذا البرنامج عن طريق استيرادها إليه من ملفات معينة، مسحها عبر آلة المسح Scanning، من شريحة معينة أو عن طريق التقاط صورة من فيديو.

بعد عرض كيفية إنشاء الرسوم أو إحضارها إلى البرنامج Photoshop، عرضنا مقدرات البرنامج نفسه في مجال حفظ تلك الملفات أو تصديرها لتطبيقات أخرى بعد تعديلها، وذلك استناداً على ميزة البرنامج في مجال دعم العديد من تصاميم الملفات التي تتماشى مع برامج بارزة وكثيرة الاستخدام، حيث يمكنك حفظ أو تصدير رسمك على أساس أي من تلك التصاميم. كما يمكنك ربط الرسوم المصدَّره من Photoshop في أي وقتٍ تريده.

عملية تصدير الملفات أو حفظها بتصاميم مختلفة، هي عملية بغاية السهولة ضمن البرنامج Photoshop لإنها تتم مباشرةً ضمن مربَّع الحوار للأمر Save As أو الأمر Save a Copy أو ضمن القائمة المسقطه للأمر Export.

* ملف جديد

بعد تشغيل البرنامج Photoshop، تظهر لك نافذته مع أدواتها، بدون نافذ، مستند مفتوح. ضمن تلك المساحة، يمكنك فتح المستندات الموجودة، أو إنشاء مستندات جديدة ضمن نوافذ خاصة. لإنشاء ملف جديد ضمن البرنامج Photoshop تتبع الخطوات كالتالي:

* اختر New من القائمة File.

انظر الشكل (1 ـ 3).

شكل (1 ـ 3)

يظهر مربّع الحوار للأمر New، الذي يساعدك على تعريف الرسم الجديد الذي تريد إنشاءه:

* اطبع اسم لملف الرسم ضمن Name.
* ادخل قيمة لعرض الرسم ضمن Width ثم اختر وحدة القياس من القائمة المسقطة إلى يمين المربّع.

* ادخل قيمة لارتفاع الرسم ضمن Height ثم اختر وحدة القياس من القائمة المسقطة إلى يمين المربَّع.
* ادخل قيمة لنقادة الرسم ضمن Resolution ثم اختر وحدة القياس من القائمة المسقطة إلى يمين المربَّع.
* اختر نظام الألوان من القائمة المسقطة Mode.
* اختر نوع المحتويات لملف الرسم من المساحة Contents:
- اختر White لتعبئة الخلفية Background باللون الأبيض، وهو اللون الافتراضي للخلفية.
- اختر Background لتعبئة الرسم بلون الخلفية الحالي.
- اختر Transparent لإنشاء رسم بطبقة واحدة بدون قيم للألوان.

ملاحظة

بما أن الرسوم التي يتم إنشاءها باستخدام الخيار Transparent، تحتوي على طبقة واحدة بدل الخلفية، يجب حفظ ملفاتها بتصميم تابع للبرنامج Photoshop فقط، لأن هذا التصميم هو الوحيد الذي يدعم الطبقات Layers في الرسوم.

راجع

القسم الرابع من هذا الكتاب للتعرّف على أنظمة الألوان في البرنامج Photoshop.

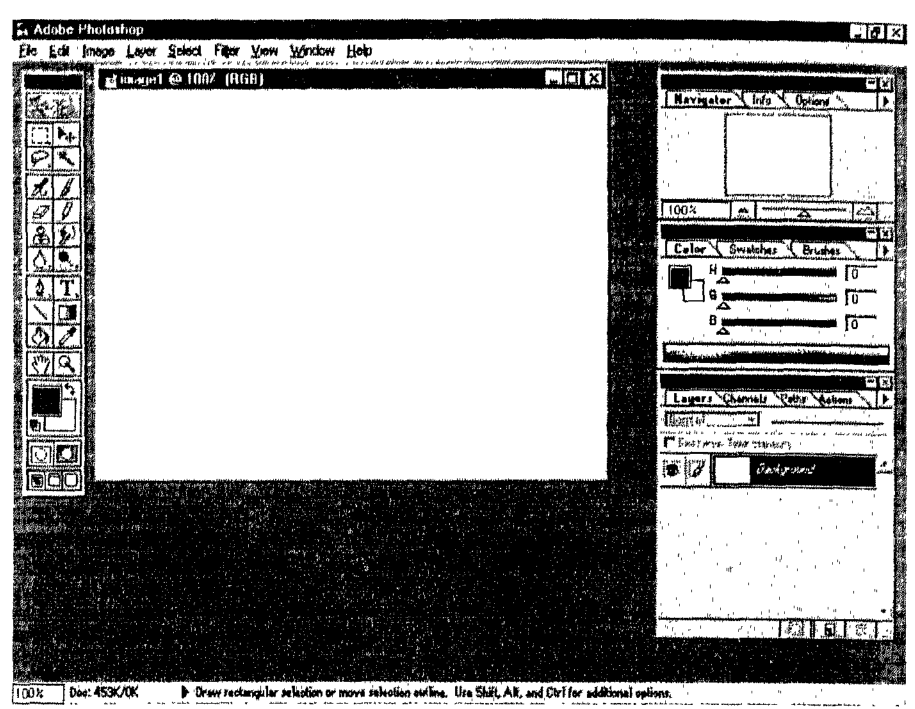
في حال أردت إنشاء ملف رسم جديد على أساس التجهيزات الافتراضية، أو آخر تجهيزات أدخلتها لرسم معين، استمر بضغط المفتاح Alt بينما تختار الأمر New من القائمة File.

بعد اعتماد الخيارات بشأن الرسم، وإدخال التجهيزات. . .

* اختر OK.

انظر الشكل (2 ـ 3).

يتم فتح الرسم في نافذة خاصة به.



شكل (2 ـ 3)

* تمهيد حول رسوم Bitmap و Vector

بشكل عام، تقسم رسوم الكمبيوتر إلى فصيلتين رئيستين، Bitmap و Vector.

I - **رسوم Bitmap**: تستخدم شبكة أو نقاط صغيرة يُطلق عليها اسم البكسل Pixels لعرض الرسم. كل بكسل في رسوم ال Bitmap لها موقع ولون معيَّن. عند العمل ضمن الرسوم من هذا النوع، تعمل على تحرير مجموعات من البكسل بدل تحرير أشكال أو كائنات تؤلف الرسم. الرسوم التي تُنشئها ضمن Photoshop هي رسوم Bitmap.

II - **رسوم Vector**: تتألف من خطوط ومنحنيات تُعرَّف عن طريق أشكال هندسية يُطلق عليها الاسم Vectors. ال Vectors تعرّف رسومها على أساس المميزات الهندسية، لهذا السبب تجد هذا النوع من الرسوم يُعرض بشكلٍ أفضل من رسوم

Bitmap حتى عند نقله، تعديل حجمه أو تغيير لونه.

لهذا السبب تجد أحياناً فرق في نوعية الرسوم التي تعدلها، فمنها ما يكون Bitmap أي يخسر نوعيته عند التعديل أو Vector الذي يحافظ على النوعية حتى بعد تعديله.

ملاحظة

لأن شاشات الكمبيوتر مصممة للعرض على أساس أجزاء صغيرة من البكسل، يتم عرض رسوم Bitmap و Vector على شكل بكسل، ولكن الفرق يظهر واضحاً عند الطباعة.

* تعيين حجم ونقاوة الرسم

ضمن البرنامج Photoshop، يمكنك معرفة حجم الرسم بتعيين أبعاد البكسل التي تؤلفه وذلك لمعرفة حجم الرسم على الشاشة، أو بتعيين الأبعاد للرسم المطبوع والنقاوة التي يمكنك طبع الرسم على أساسها. يجب على المستخدم فهم العلاقة بين أبعاد البكسل للرسم، نقاوته وحجم ملفه لأنه المفتاح لاستيعاب كيفية عرض وإنشاء الرسوم في البرنامج Photoshop.

I - أبعاد البكسل:

كل بكسل من الرسم لها أبعادها، أي ارتفاع وعرض. العدد الإجمالي للبكسل في الرسم هو الذي يحدد حجم ملفه. كما أن أبعاد البكسل مع حجم وإعدادات الشاشة، يحدد الحجم الذي سيُعرض به الرسم على الشاشة. مثلاً، عند تجهيز الشاشة على عرض 480 x 640، يظهر الرسم أكبر من عرضه ضمن تجهيز 600 x 800.

II - نقاوة الرسم:

عدد البكسل التي يتم عرضها وحدة معينة من طول الرسم هي التي تحدد مدى نقاوة الرسم ويتم قياسها عادةً بعدد البكسل ضمن الانش Inch الواحد أو /Pixels Inch. فإذا كلما زاد عدد البكسل في الانش الواحد، كلما زادت النقاوة في عرض الرسم، وتقلّص حجم البكسل الواحدة، والعكس صحيح.

III - نقاوة الطباعة:

إذا كنت تحضِّر الرسم للطباعة، هنالك أيضاً موضوع نقاوة الطابعة الذي يجب فهمه بشكلٍ جيد، أي عدد النقاط في الإنش الواحد أو Dots/ Inch. في هذه الحالة أيضاً، كلما زاد عدد النقط في الإنش الواحد، كلما زادت نقاوة الرسم عند طباعته، مثلاً، عند طبع رسم بتجهيز 300 dpi (أي Dots Per Inch) يظهر أقل نقاوة من رسم مطبوع بتجهيز 600 dpi.

IV -حجم الملف:

عدد البكسل في الإنش الواحد من الرسم هو العامل الأساسي في تعديل حجمه. فإذاً، بما أن زيادة نقاوة الرسم، تعتمد على زيادة عدد البكسل في الإنش الواحد، يؤدي ذلك إلى زيادة حجم ملف الرسم. مثلاً، حجم ملف رسم بطول إنش واحد وعرض إنش واحد وبنقاوة تساوي 200 بكسل في الإنش الواحد هو أربع أضعاف ملف رسم بنفس الطول والعرض، لكن بنقاوة تساوي 100 بكسل في الإنش الواحد.

كل المميزات فيما يختص بحجم ونقاوة الرسم، يمكن التحكُّم بها من خلال Photoshop، وذلك بالطرق التي سندرجها في النقاط التالية:

I -عرض نقاوة الرسم وحجم ملفه:

لعرض حجم الرسم (أبعاده) معلومات عن نظام الألوان المستخدم فيه، ونقاوته:

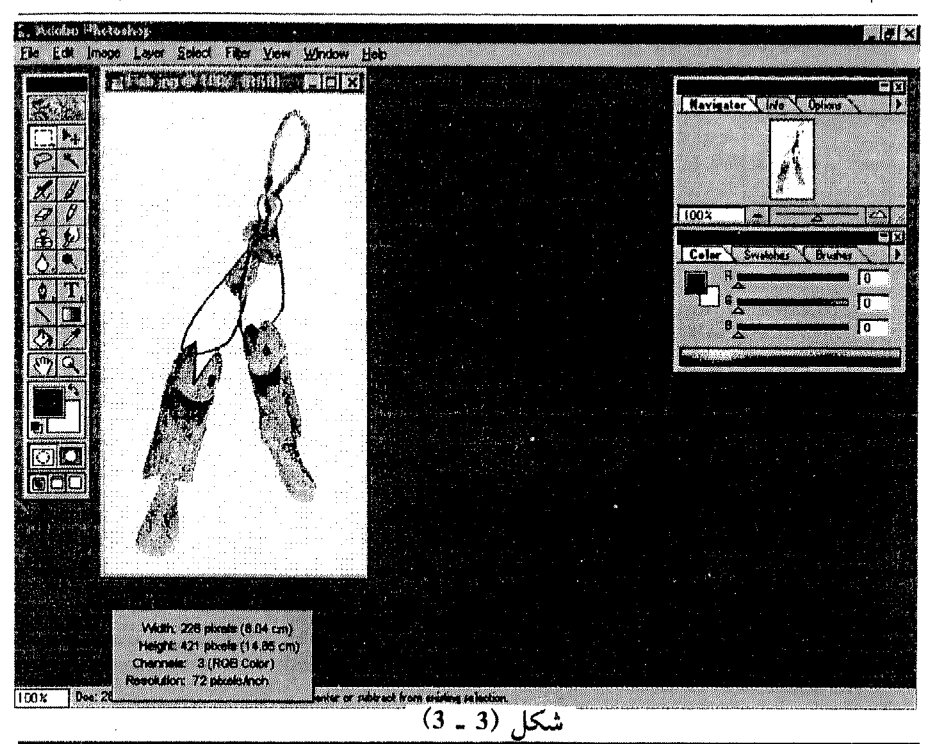
* استمر بضغط المفتاح Alt بينما تصوِّب مؤشر الماوس نحو المربَّع في زاوية أسفل يسار النافذة (ضمن شريط المعلومات) وبعدها تستمر بضغط زرها الأيسر. انظر الشكل (3 ـ 3).

  يتم عرض مربَّع يضم عرض وارتفاع الرسم، نظام ألوانه ونقاوته.

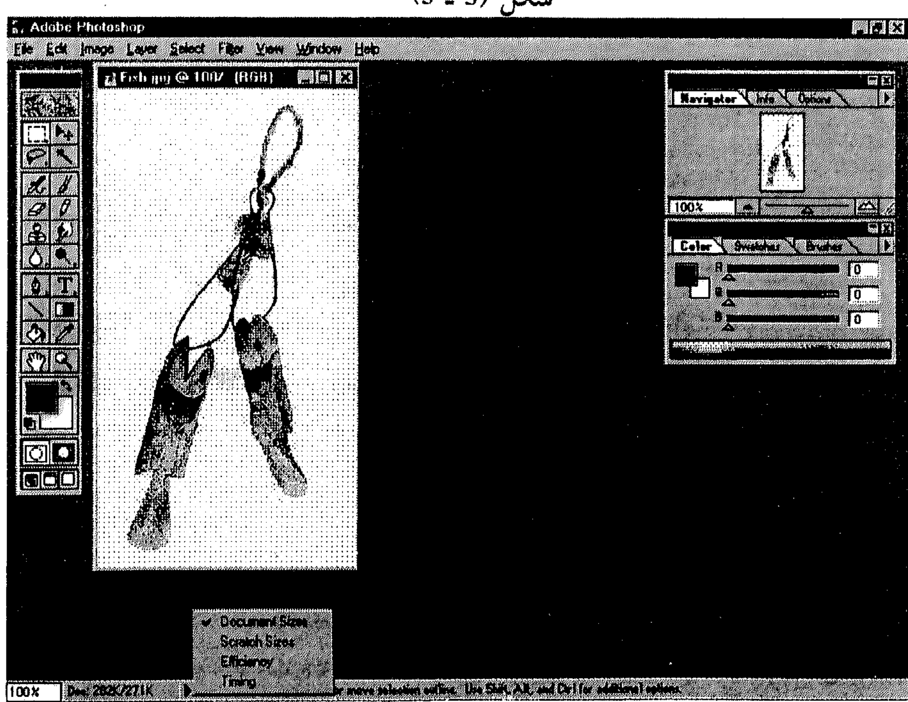
  أما، لعرض حجم ملف الرسم:

* انقر رسم المثلث (ضمن شريط المعلومات) في أسفل نافذة البرنامج انظر الشكل (3 ـ 4).

* اختر Document Sizes من القائمة التي تظهر.



شكل (3 ـ 3)



شكل (4 ـ 3)

يتم عرض حجم الملف ضمن المربَّع في زاوية أسفل يسار النافذة. مثلاً

Doc: 282K/271k

القيمة الأولى تبيِّن الحجم النهائي للملف الذي سيتم إرساله إلى الطابعة، أما القيمة الثانية تبين حجم الملف الذي سيتم حفظه.

II - تغير أبعاد البكسل في الرسم:

* اختر Imag Size من القائمة Image.

انظر الشكل (5 ـ 3).

شكل (5 ـ 3)

* شغِّل الخيار Resample Image، من أسفل مربَّع الحوار، للتأكد من إعادة تجميع الرسم حسب أبعاد البكسل التي تريدها، ثم اختر طريقة لإعادة التجميع من القائمة المسقطة لنفس الخيار:

1ـ * اختر Bicubic: ليتم التجميع على قدر عالٍ من الدقة.

2. * اختر Bilinear : ليتم التجميع على قدر متوسط من الدقة.
3. * اخترNearest Neigbour : لاستخدام أسرع طريقة تجميع، إنما أقل دقة من الخيارين السابقين.

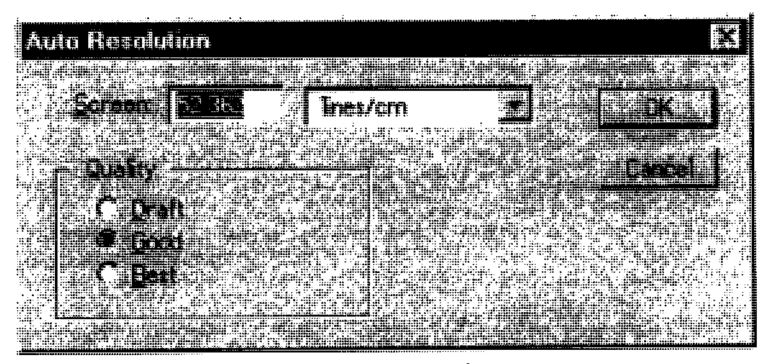
* شغّل الخيار Constrain Proportion للحصول على تناسب بين ارتفاع وعرض البكسل. عند إدخال أي بعد (ارتفاع أو عرض) تحصل على القيمة المتناسبه له للبعد الثاني.
* ادخل الأبعاد الجديدة للبكسل ضمن المساحة Pixel Dimensions في المربَّعين Width و Height. لإدخال نسبة مئوية ضمن هذين المربَّعين، يتم تعديل الحجم الحالي للبكسل على أساسها، تختار Percent من القائمة المسقطة إلى يمين كل مربَّع، ثم تدخل القيمة.
* اختر OK.

ليتم تعديل حجم البكسل وإعادة تجميع الرسم.

للحصول على نتائج مناسبه للبكسل، في مجال تغيير الأبعاد، . . .

* اختر الزر Auto في مربَّع الحوار للأمر Image Size (راجع الشكل (5 ـ 3)).

انظر الشكل (6 ـ 3).



شكل (6 ـ 3)

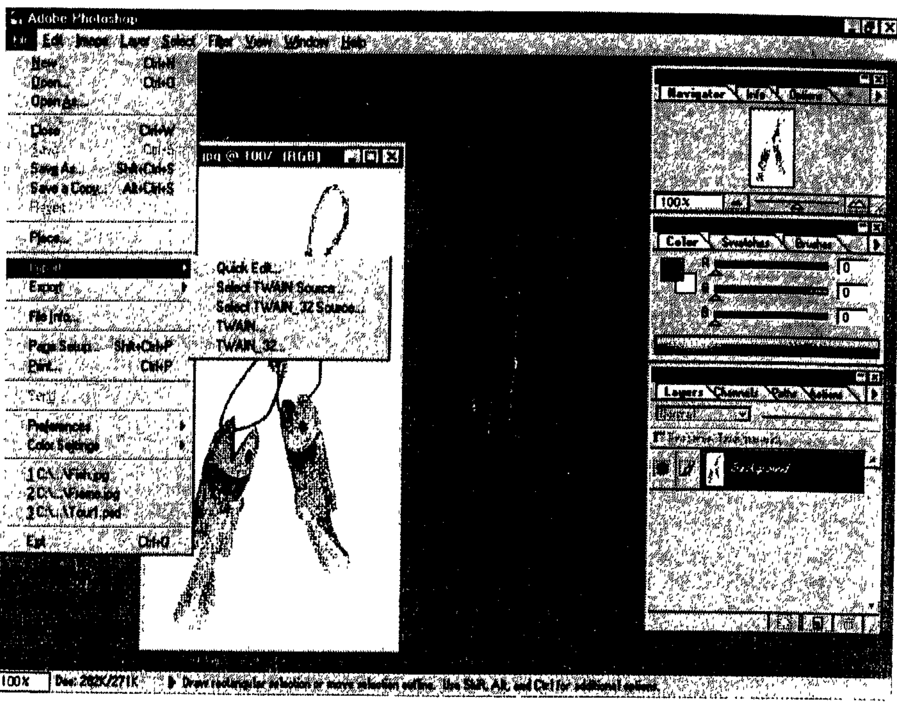
* ادخل عدد الأسطر في الإنش أو السنتمتر الواحد التي تريد تجهيز العرض في الشاشة على أساسها ضمن المربَّع Screen ثم اختر وحدة القياس من قائمة الإسقاط.

* اختر نوعية العرض من المساحة Quality.
* اختر OK.
* اختر OK من مربَّع الحوار Image Size.

* مسح الرسوم

يعمل Photoshop مع أي آلة مسح تتضمَّن برنامجاً متوافقاً معه أو لها واجهة تطبيق TWAIN. برامج المسح التي قمت بتثبيتها، تظهر لك ضمن القائمة المسقطة للأمر Import من القائمة File.

انظر الشكل (7 ـ 3).



شكل (7 ـ 3)

ملاحظة

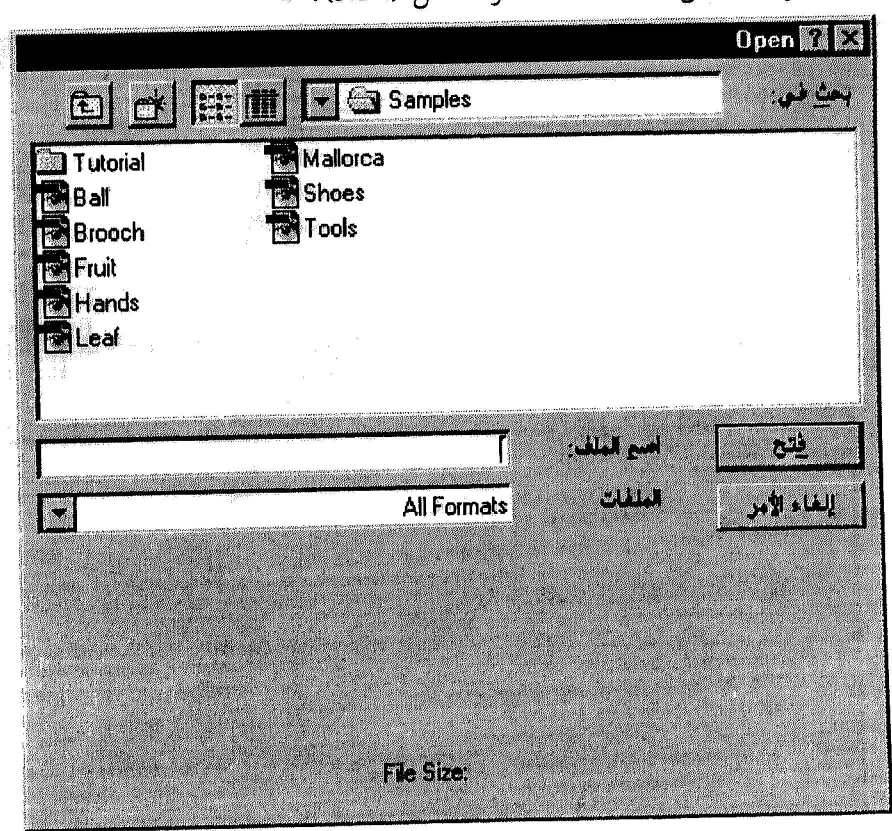
إذا كانت آلة المسح التي تستخدمها لا تضم برنامج متوافق مع **Photoshop**، يمكنك مسح الرسم وحفظه بتصميم **TIFF**، **PICT**، **BMP**، ثم فتح ملف الرسم ضمن **Photoshop**.

* فتح واستيراد الرسوم

يمكنك البرنامج Photoshop من فتح ملفات ذات تصاميم مختلفة، كل ملف ضمن نافذة منفصلة، حيث يمكنك تناقل البيانات فيما بينها.

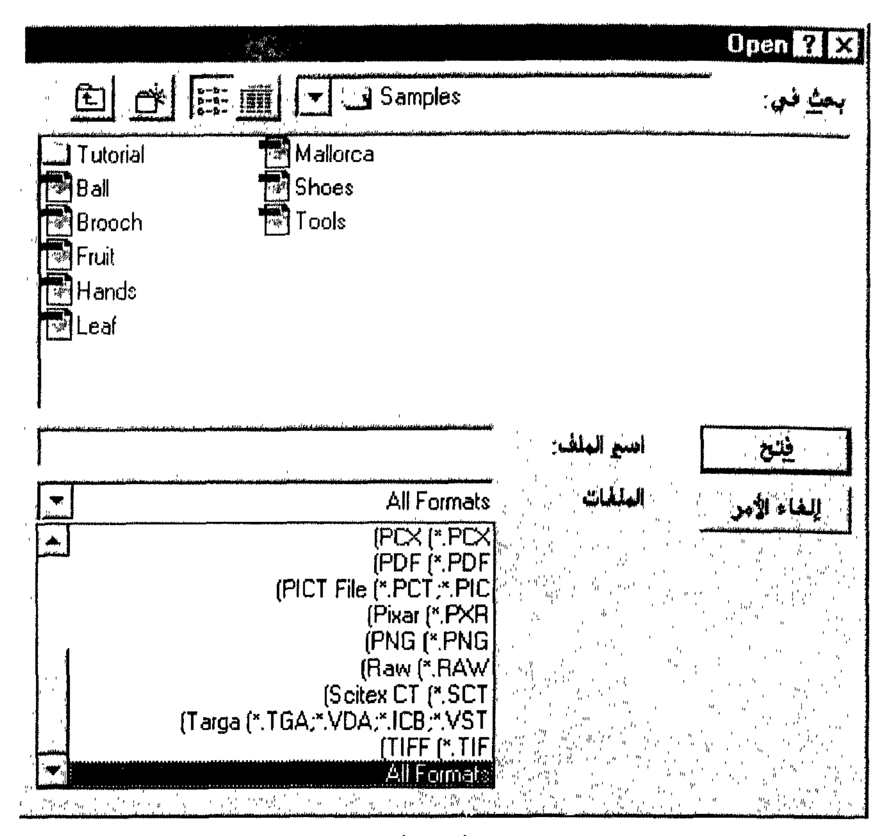
فإذا، لفتح ملف رسم:

* اختر Open من القائمة **File**. نظر الشكل (8 ـ 3).



شكل (8 ـ 3)

* من القائمة المسقطة الملفات (Files Of Type)، انظر الشكل (9 ـ 3).



شكل (9 ـ 3)

- اختر All Formats لعرض كل الملفات المتوفِّرة ضمن المجلد الذي تختاره.

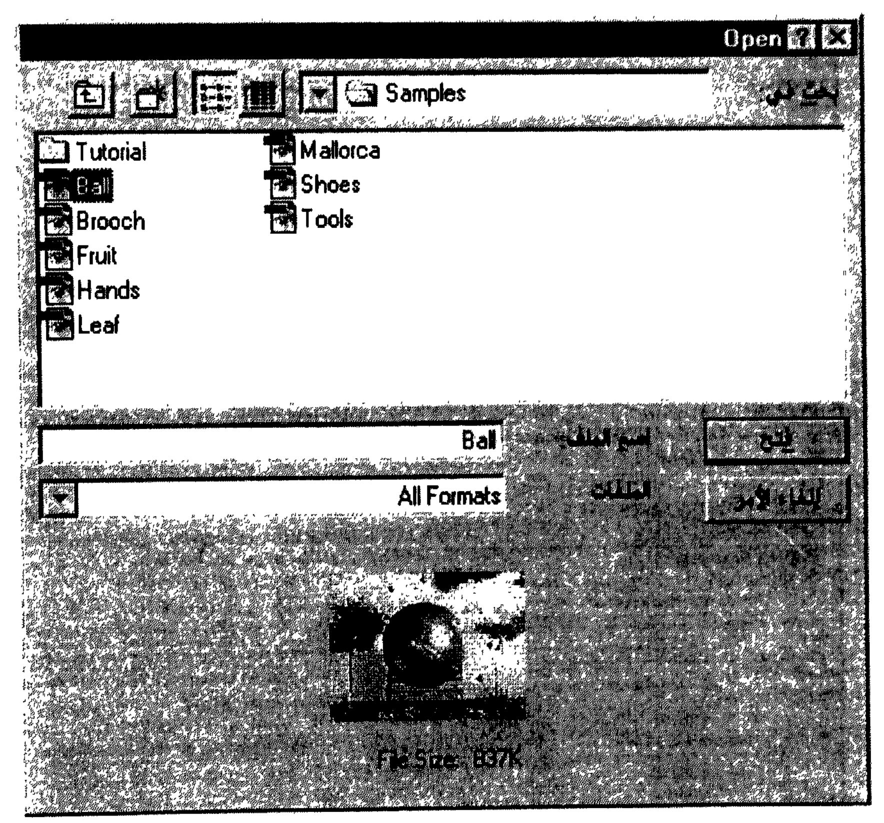
أو . . .

- إختر تصميم معيَّن لعرض أي ملف مطابق لذلك التصميم ضمن المجلد المختار.

* اختر الملف من قائمة أسماء الملفات، أو ادخل اسم الملف ضمن المربَّع النصي اسم الملف (File Name).

* اختر الزر فتح (Open).

في حال أردت استعراض محتويات الملف، قبل فتحه، يمكنك نقر اسمه ضمن القائمة، ليظهر مربع يعرض محتويات الملف المختار ضمن مرّبع الحوار Open. انظر الشكل (10 ـ 3).



شكل (10 ـ 3)

ملاحظة

في بعض الحالات، يظهر مربّع حوار بعد اختيار الزر فتح (Open)، لتحديد بعض الخيارات بشأن فتح الملف المختار.

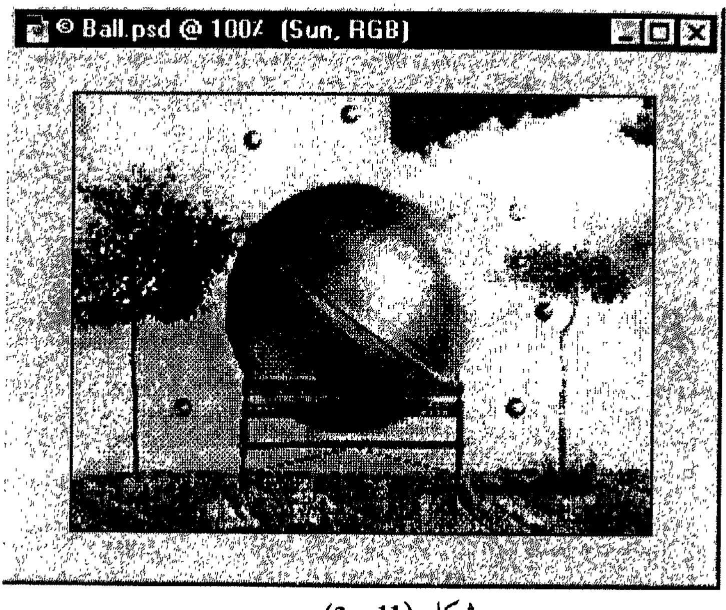
يمكنك أيضاً، استخدام الأمر Open As من القائمة File لفتح ملف ليس لديه امتداد أو امتدادة غير صحيح أو لا يظهر ضمن مربّع الحوار للأمر Open لإنه لا يتناسب مع تصاميم الملفات التي يحتويها.

ملاحظة

إذا أردت فتح عدة ملفات في نفس الوقت، انقر الملف الأول ثم استمر بضغط المفتاح Ctrl بينما تنقر باقي الملفات وأخيراً اختر الزر فتح (Open).

* اقتصاص الرسم

عملية اقتصاص Crop الرسم، هي عملية تحريرية يزودك بها البرنامج Photoshop لقص جزء من الرسم ووضعه ضمن نفس ملف الرسم مع تجاهل الأجزاء التي لم يتم قصها. هنالك طريقتان لتنفيذ الاقتصاص في البرنامج Photoshop، سندرج كيفية تنفيذ كل منهما على ملف رسم الموجود في الشكل (11 ـ 3).



شكل (11 ـ 3)

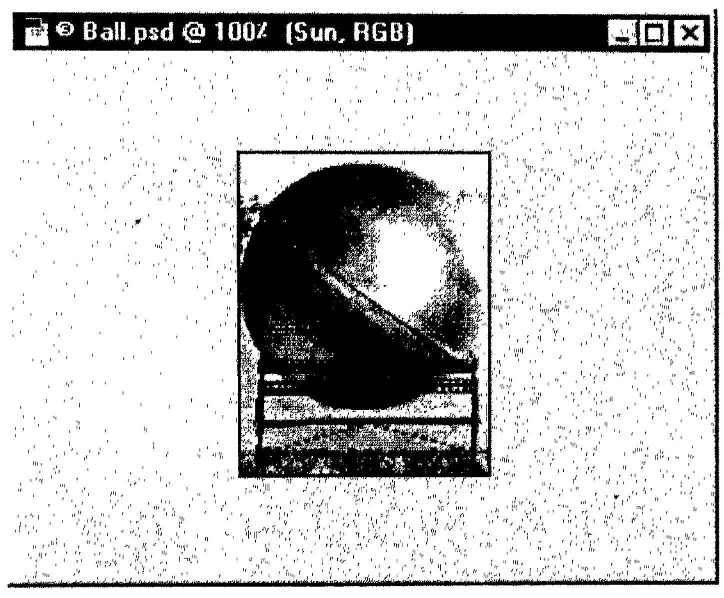
I - باستخدام الأمر Crop

عند استخدام الأمر Crop من القائمة Image، يتم اقتصاص الجزء الداخل ضمن

مربّع الاختيار، وتجاهل الجزء الخارجي، مع المحافظة على نقاوة الجزء المقصوص.
لتنفيذ الاقتصاص بهذه الطريقة، تتبع الخطوات كالتالي:

* اختر الآداة Marquee في شريط الأدوات للاختيار بشكلٍ رباعي.
* صوّب مؤشر الماوس نحو زاوية أعلى يسار الاقتصاص، ثم اسحبها نحو زاوية أسفل يمينه.
* اختر Crop من القائمة Image.

انظر الشكل (12 ـ 3).



شكل (12 ـ 3)

يتم اقتصاص الاختيار ووضعه ضمن الملف، مع تجاهل الجزء الخارجي.

II - باستخدام الآداة Crop

هذه الآداة تساعدك على اقتصاص جزء من الرسم، بسحب الماوس فوق الجزء الذي تريد إبقاءه، كما تُمكِّنك من تعريف حجم ونقاوة المساحة المقصوصة. ميزة استخدام هذه الآداة للاقتصاص، هي إمكانية تدوير وإعادة تجميع الرسم أثناء تنفيذ

عملية الاقتصاص. لتنفيذ الاقتصاص بهذه الطريقة، تتبع الخطوات كالتالي:

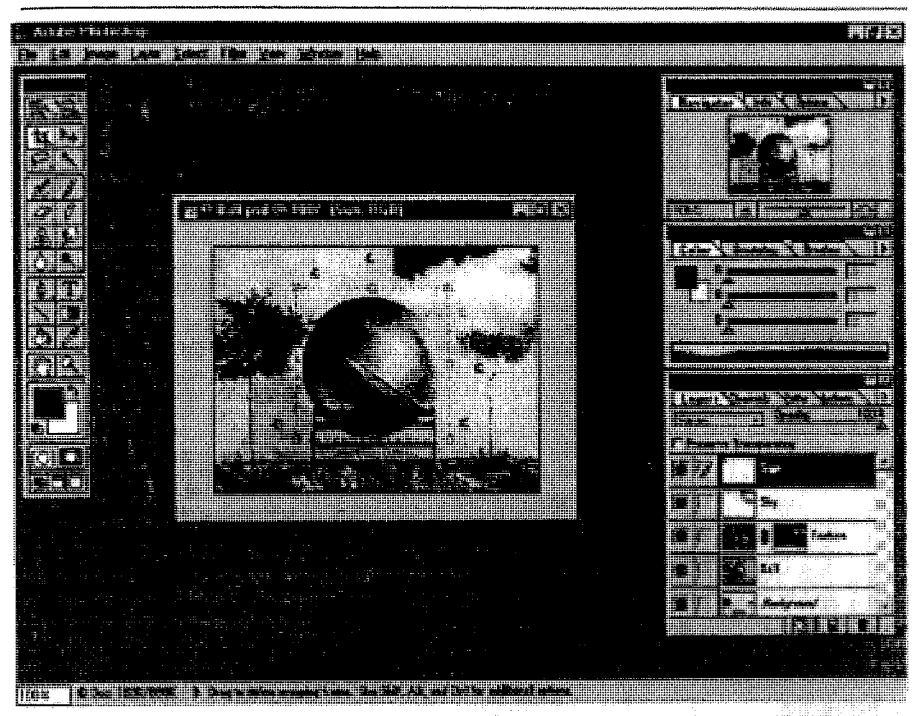
* استمر بضغط زر الماوس فوق الآداة Marquee من شريط الأدوات. انظر الشكل (13 ـ 3).

شكل (13 ـ 3)

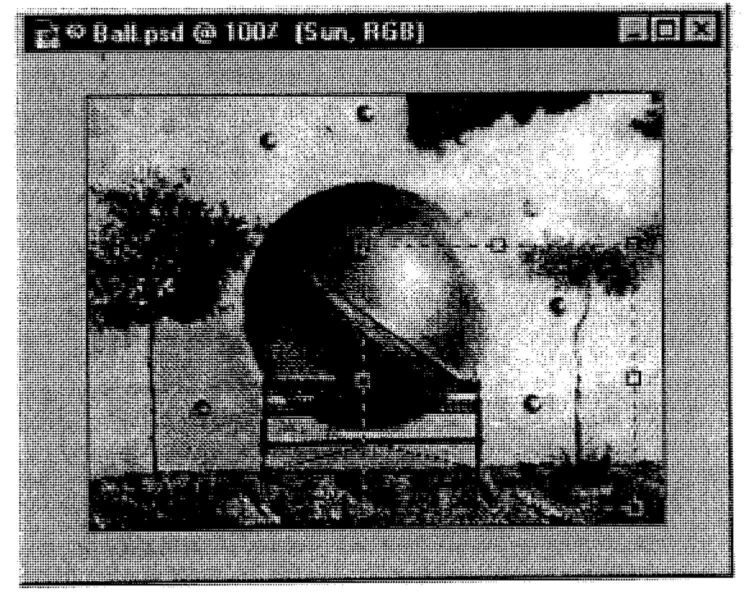
* اسحب الماوس لاختيار الآداة Crop من شريط الأدوات المسقط.
* صوّب مؤشر الماوس نحو زاوية أعلى يسار الجزء الذي تريد إبقاءه من الرسم، ثم انظر الشكل (14 ـ 3).

عند ترك زر الماوس، يظهر إطار اختيار مع مقابض Handles حول الجزء المختار. هذا الإطار، يفتح أمامك المجال لعدة طرق لتعديل الجزء الذي تريد اقتصاصه، وذلك كالتالي:

1ـ * لسحب الاختيار إلى جزء آخر من الرسم، صوّب مؤشر الماوس في أي مكان داخل مربّع الاختيار ثم اسحب للموقع الجديد. انظر الشكل (15 ـ 3).

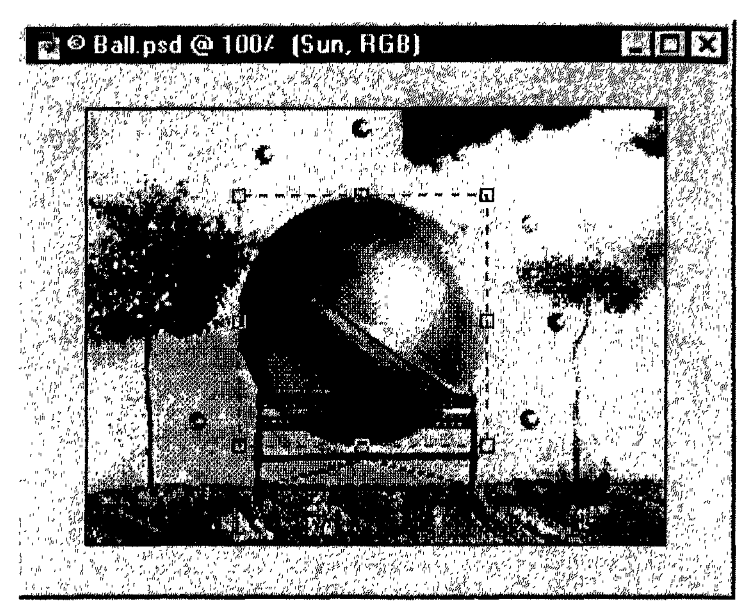


شكل (14 ـ 3)



شكل (15 ـ 3)

2 ـ * لتغيير حجم الاختيار، اسحب أي مقبض Handle للداخل أو الخارج. انظر الشكل (16 ـ 3).



شكل (16 ـ 3)

ملاحظة

للمحافظة على تناسب عرض وارتفاع الاختيار، استمر بضغط المفتاح Shift أثناء سحب مقبض لأحد الزوايا الأربعة في مربَّع الاختيار.

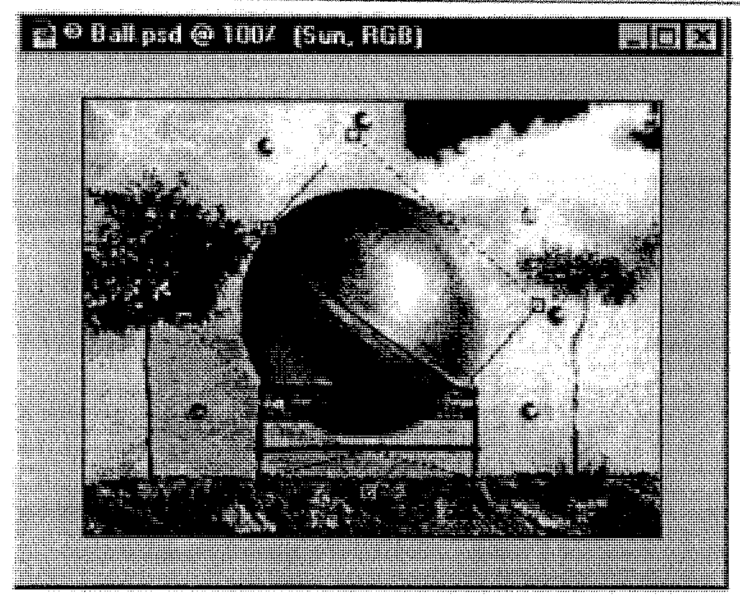
3 ـ * لتدوير مربَّع الاختيار، صوِّب مؤشر الماوس خارج مربَّع الاختيار (يتحوَّل المؤشر إلى سهم منحني «↰») واسحب بالاتجاه المناسب. انظر الشكل (17 ـ 3).

بعد الإنتهاء من تعديل الاختيار الذي تريد اقتصاصه...

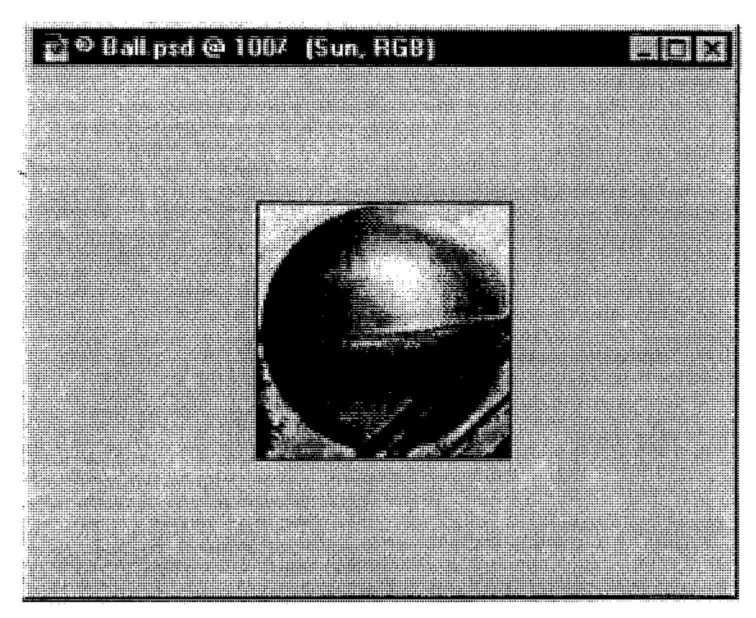
* إضغط المفتاح ↵ Enter.

انظر الشكل (18 ـ 3).

يتم الاقتصاص حسب الاختيار والتعديل.



شكل (17 ـ 3)



شكل (18 ـ 3)

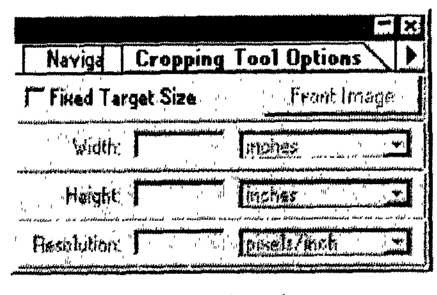
ملاحظة

لا يمكنك تدوير مربَّع الاختيار للاقتصاص على رسوم Bitmap.

لتعيين حجم ونقاوة الاقتصاص:

* انقر الآداة Crop من شريط الأدوات نقرةً مزدوجة.

يتم عرض اللوح Cropping Tool Options ضمن النافذة. انظر الشكل (19 ـ 3).



شكل (19 ـ 3)

* شغِّل الخيار Fixed Target Size.
* ادخل العرض ضمن المربَّع Width مع اختيار وحدة القياس من قائمة الإسقاط إلى يمين المربَّع.
* ادخل الارتفاع ضمن المربَّع Height مع اختيار وحدة القياس من قائمة الإسقاط إلى يمين المربَّع.
* ادخل النقاوة ضمن المربَّع Resolution مع اختيار وحدة القياس من قائمة الإسقاط إلى يمين المربَّع.
* اختر ما تريد اقتصاصه من الرسم.
* إضغط ↵ Enter ليتم الاقتصاص بحجم ونقاوة حسب تعريفك ضمن اللوح في الشكل (15 ـ 3).

* حفظ الملفات

مثلما سبق وذكرنا، يدعم البرنامج Photoshop، تصاميم متنوعة من الملفات،

للتناسب مع أكبر قدر ممكن من أنواع الرسوم. يمكنك حفظ رسمك بأي من هذه التصاميم، أو تصدير ملفك إلى البرامج التي تعمل بها. كما يمكنك ربط الملفات المصدرة بالبرنامج Photoshop، لتتمكن من تعديلها دائماً ضمنه، وتحديثها مع تحديث المصدر بشكلٍ تلقائي.

تصاميم الملفات، وخيارات تصدير الملفات، تظهر ضمن مربّع الحوار للأمر Save As، ومربّع الحوار Save a Copy أو ضمن القائمة المسقطة للأمر Export من القائمة File.

ملاحظة

موضوع تصدير الملفات، سنتناوله في النقطة التالية.

يزودك البرنامج Photoshop بعدة طرق لحفظ ملفاتك، ندرجها في النقاط التالية:

I - حفظ الملف بالتصميم الحالي

* اختر Save من القائمة File.

إذا كان الملف جديداً، يظهر مربّع الحوار Save As لإدخال اسم الملف، مع أدراج التصميم الخاص بالبرنامج Photoshop ضمن مربّع الحوار، حيث تدخل اسم الملف الجديد وتختار الزر حفظ (Save). أما إذا كان الملف محفوظ سابقاً، وتم التعديل عليه، يتم حفظ الملف تحت نفس الإسم وبنفس التصميم السابق.

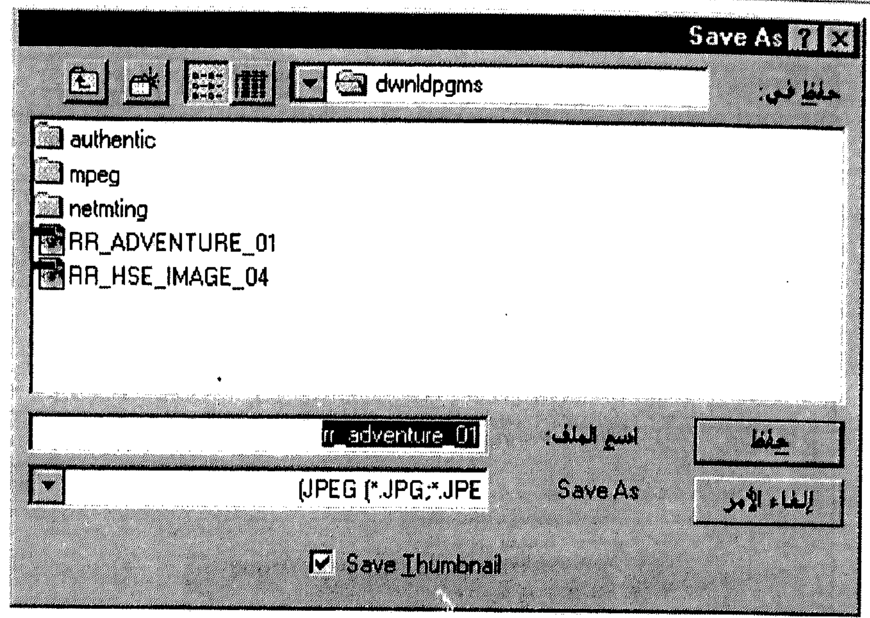
II - حفظ الملف بتصميم آخر

* اختر Save As من القائمة File.

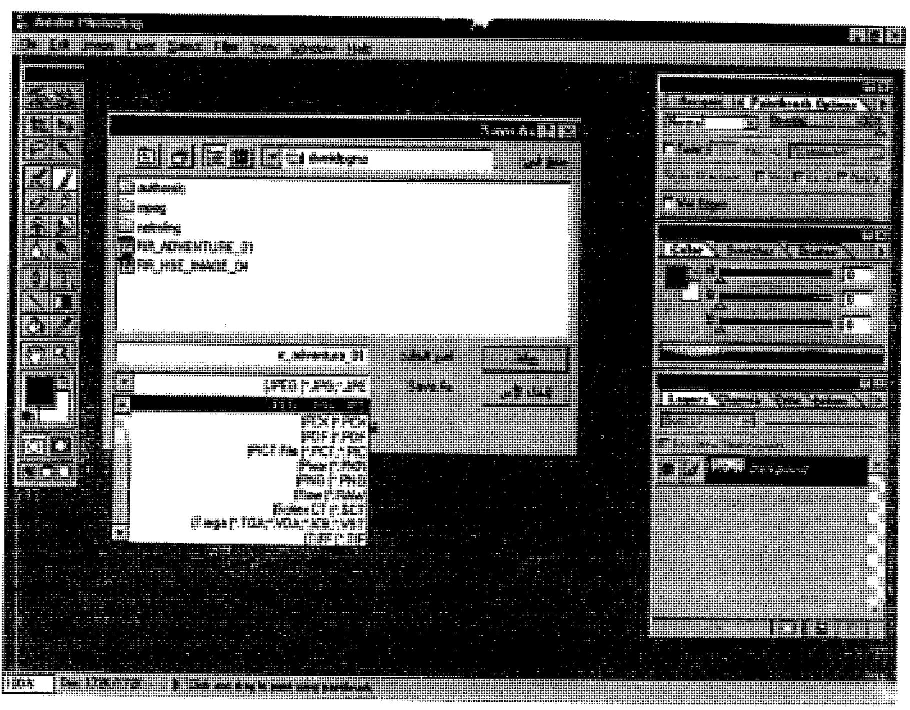
انظر الشكل (20 ـ 3).

* اختر تصميم لحفظ الملف من القائمة المسقطة Save As.

انظر الشكل (21 ـ 3).



شكل (20 ـ 3)



شكل (21 ـ 3)

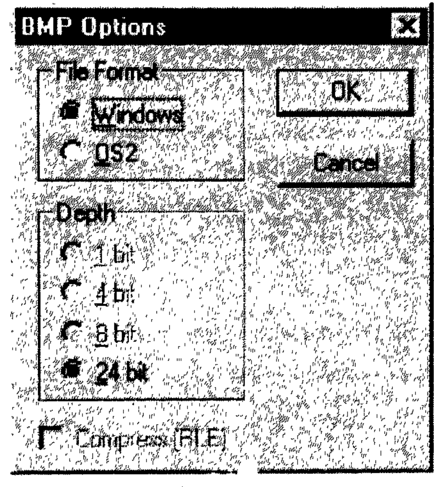
ملاحظة

التصاميم الغير متوفرة لحفظ الملف على أساسها، «لا» تظهر ضمن القائمة المسقطة.

* ادخل اسم للملف ضمن المربَّع اسم الملف (File Name).
* اختر الموقع من القائمة المسقطة حفظ في (Save In).
* اختر الزر حفظ (Save).

في بعض الحالات، يظهر مربَّع حوار يطلب بعض التفاصيل حول عملية الحفظ بالتصميم الجديد.

انظر الشكل (22 ـ 3).



شكل (22 ـ 3)

* حدد الخيارات التي تريدها.
* اختر OK.

القرص

افتح الملف Rover. JP6 والملف Rover. BMP للحصول على مقارنة حول حفظ الملفات بتصاميم مختلفة.

III - حفظ نسخة عن الملف

* اختر Save a Copy من القائمة File.
  انظر الشكل (3 ـ 23).

Save a Copy
حفظ في: Samples
Tutorial
Ball
Brooch
Leaf
اسم الملف: Ball copy
Save As: Photoshop (*.PSD;*.PDD)
حفظ
إلغاء الأمر
Flatten Image
Don't Include Alpha Channels
Save Thumbnail

شكل (3 ـ 23)

* اختر التصميم من قائمة الإسقاط Save As.
* شغّل الخيار Flatten Image لإلغاء الطبقات من الرسم والإبقاء على الخلفية فقط.
* شغّل الخيار Don't Include Alpha Channels لإلغاء قنوات الألوان من الرسم.
* اختر الزر حفظ (Save).

للحصول على نسخة عن الرسم، بدون حفظها. . .

* اختر Duplicate من القائمة Image.

انظر الشكل (24 ـ 3).

Duplicate Image
Duplicate: C:\Adobe\Photoshop\Samples\Ball.psd
As: Ball1
Merged Layers Only
OK
Cancel

شكل (24 ـ 3)

* ادخل اسم للنسخة من الرسم.
* شغِّل الخيار Merged Layers Only لإنشاء نسخة عن الرسم بدون الطبقات Layers.
* اختر OK.

ملاحظة

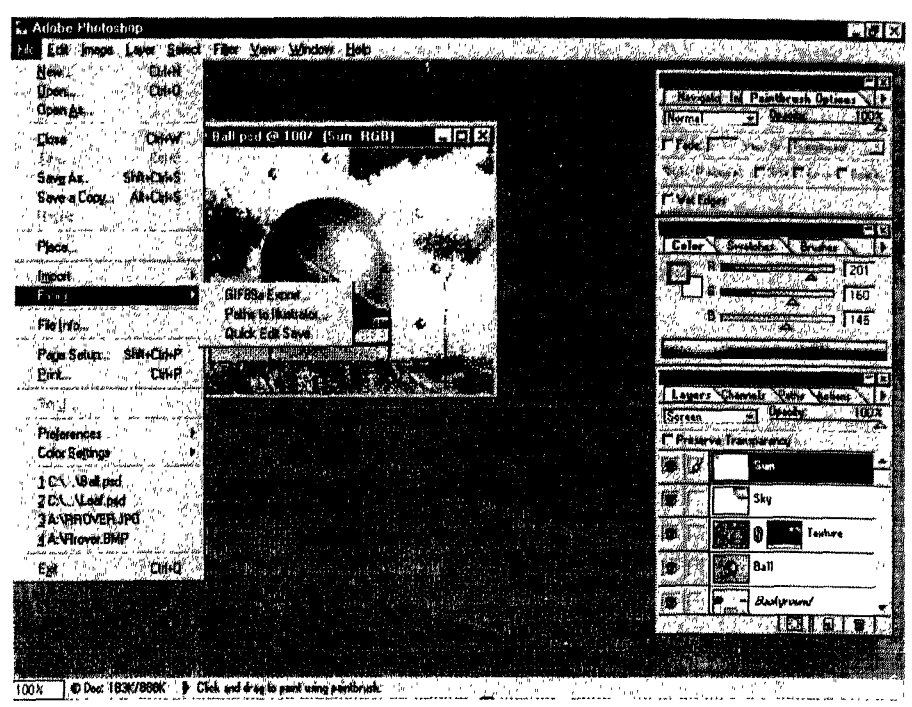
لإنشاء نسخة عن الرسم بدون إعطائها اسم، استمر بضغط المفتاح Alt بينما تختار Duplicate من القائمة Image.

* تصدير الرسوم

يضم البرنامج Photoshop برامج خاصة لإنشاء ملفات GIF للعرض السريع، تصدير خصائص الملفات للبرنامج Illustrator أو حفظ ملفات التحرير السريع Quick Edit لإستخدام برنامج تصدير ملف رسم. . .

* صوّب مؤشر الماوس نحو الأمر Export من القائمة File.

انظر الشكل (25 ـ 3).



شكل (25 ـ 3)

- البرنامج GIF89a Export، يمكنك من تحويل الرسوم بنظام الألوان RGB (أحمر، أخضر، أزرق أو Red, Green, Blue) إلى ملفات GIF ذات الألوان المفهرسة مع إمكانية تحديد عدد الألوان التي تريدها ضمن الملف.

  انظر الشكل (26 ـ 3).

- عند اختيار Paths to Illustrator، يظهر لك مربَّع الحوار Export Paths، كما في الشكل (27 ـ 3).

  اختر الممر للبرنامج Illustrator ليتم حفظه مع الملف، ثم اختر الزر Save.

- عند اختيار Quick Edit Save، يتم حفظ الملف بتصميم التحرير السريع الذي ينفع مع الملفات العالية النقاوة أو ذات الحجم الكبير (أكبر من 4MB). عند حفظ الملف بهذه الطريقة، وفتحه باستخدام الأمر Quick Edit من القائمة المسقطة للأمر Import من القائمة File، يتم فتح الأجزاء القابلة للتحرير فقط من

الملف مما يعني أقل وقت في انتظار فتح الملف وفي تطبيق التعديلات.

شكل (26 ـ 3)

شكل (27 ـ 3)

* تصاميم الملفات المعروفة ضمن Photoshop

1. BMP : هي ملفات Bitmap خاصة بالنظام Windows تعمل على الأجهزة المتوافقة مع نظامي التشغيل Dos و Windows.

2. EPS : أو Encapsulated Post Script الخاصة بالبرنامج Photoshop هي لغة تصميم للملفات مدعومة من برامج تصميم الصفحات بشكلٍ عام.

3. EPS TIFF أو EPS PICT Preview : تستخدم أي من هذين التصميمين لفتح ملفات تم حفظها ضمن برامج تنشيء معاينة Preview للملف لكنها غير مدعومة من البرنامج Photoshop مثل البرنامج Quark Xpress.

4. Filmstrip : هذا التصميم يُستخدم لملفات التحريك Animation أو ملفات الفيديو التي تم إنشاءها باستخدام البرنامج Premier. عند العمل ضمن هذا النوع من الملفات، يجب عدم تعديل حجمها أو الاقتصاص منها، إذا كنت تنوي إعادتها للمصدر، أي لملف ضمن البرنامج Premier.

5. Compu Serve : أو Graphics Interchange Format هو التصميم الذي يستخدم لعرض الرسوم ذات الألوان المفهرسة ورسوم لغة HTML، أي الرسوم التي تستخدم كصفحات Web على الإنترنيت.

6. IFF : أو Interchange File Format التصميم الخاص بشركة Amiga تستخدم للعمل ضمن ملفات الفيديو Video Toaster وتمرير الملفات من وإلى نظام كومودور من أميغا.

7. JPEG : أو Joint Point Experts Croup وهو التصميم الذي يُستخدم لعرض الصور والرسوم التي تُعرض بالتتالي (كفيديو) ضمن صفحات ال Web باستخدام لغة HTML.

8. Mac Paint : يستخدم هذا التصميم لتمرير الرسوم بنظام Bitmap إلى تطبيقات ماكنتوش. لحفظ رسم بنظام Bitmap بهذا التصميم، يجب أن لا تكون أبعاده أكبر من 720 x 576 بكسل.

9. PCX : يستخدم هذا التصميم على الأجهزة الشخصية المتوافقة مع IBM. الإصدار 5 من هذا التصميم الأفضل للإستخدام لأنه يدعم نماذج الألوان المخصصة أو Custom Color Palettes.

10. PDF: يستخدم هذا التصميم من البرنامج Acrobat للنشر الإلكتروني باستخدام هذا النوع من الملفات، يمكنك عرض رسوم Bitmap و Vector.

11. PICT: يستخدم هذا التصميم في برامج الرسوم وتصميم الصفحات التابعة للماكنتوش، كوسيط لتمرير الملفات بين البرامج.

12. PIXAR: يستخدم هذا التصميم لتبادل الملفات بين أجهزة PIXAR، المصممة للرسوم العالية النوعية مثل التي تستخدم في الأغراض الثلاثية الأبعاد - 3 Dimensionalأو في عمليات التحريك Animation.

13. Pixel Paint: هذا التصميم يمكّنك من فتح الملفات ضمن برنامج الرسوم Pixel Paint الذي يعمل على أجهزة ماكنتوش.

14. PNG: تم إنشاء هذا التصميم، كبديل للتصميم GIF، وهو يستخدم لنفس الهدف، أي لعرض الرسوم على صفحات إلى Web.

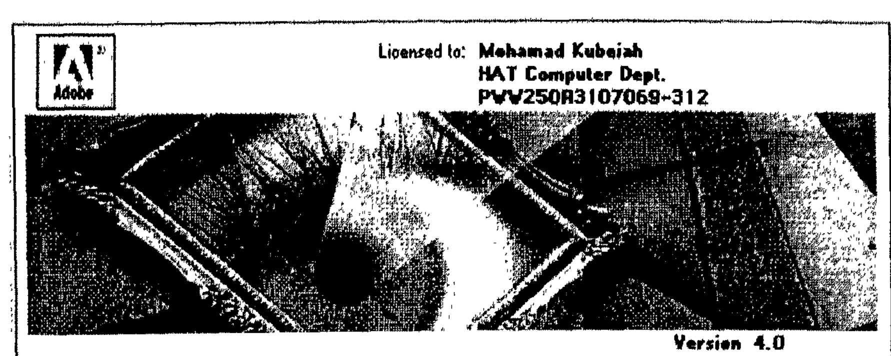
15. Raw: هذا التصميم هو عملي لجهة تبادل الملفات بين التطبيقات والشبكات. يتضمّن هذا التصميم معلومات عن الألوان الخاصة بالرسم الموجود ضمن الملف.

16. Scitex CI: هذا التصميم متوفر لأنظمة الألوان Grayscale, CMYK, RGB التي تستخدمها أجهزة Scitex لمعالجة الرسوم العالية النوعية.

17. TGA: تصميم Targa يُستخدم ضمن أنظمة تستخدم ألواح الفيديو Truevision المدعومة من البرامج التي تعمل ضمن النظام Dos.

18. TIFF: أو Tagged - Image File Format، وهو التصميم الذي يُستخدم لتبادل الرسوم بين التطبيقات والأجهزة ضمن الشبكات.

القسم الرابع



Adobe® Photoshop® 4.0

العمل في الألوان

* أنظمة الألوان
* معاينة قيم الألوان
* التحويل من نظام إلى آخر
* التنسيق بين العرض والطبع
* فرز الألوان
* تصليح الألوان

- التصليح في النظام CMYK والنظام RGB
- استخدام الأمر Variations
- استخدام الأمر Brightness/ Contrast
- أدوات أخرى للتصليح

القسم الرابع

4

العمل في الألوان

أهم نقطة يجب فهمها عند العمل في برامج مثل Photoshop هي العلاقة تعريف اللون، عرضه وطبعه. يستخدم البرنامج Photoshop عدة أنظمة للألوان لعرض، طباعة وحفظ الرسوم تعتمد هذه الأنظمة على نماذج ألوان تستخدم لوصف وإنتاج اللون. في هذا القسم سندخل ضمن موضوع الألوان بشكلٍ عام، مع عرض للمميزات والمقدرات التي يزودنا بها Photoshop في هذا المجال.

البداية كانت مع عرض أنظمة الألوان المعتمدة والهدف من استخدام كل منها، مع عرض البارز منها الذي يستخدم غالباً في الأعمال الطباعية والمتخصصة. في النقطة التالية من هذا القسم عرضنا كيفية معاينة قيم الألوان المستخدمة في الرسم، مع إمكانية تعديلها للوصول إلى التركيبة المناسبة للعمل، ثم عرضنا الخطوات اللازمة للتحويل من نظام ألوان يعتمده الرسم إلى نظامٍ آخر دون التأثير على الرسم نفسه..

في نقطة منفصلة عرضنا كيفية التنسيق بين العرض والطبع، وهي إحدى أهم المشاكل التي يواجهها المستخدم في مجال العمل ضمن ألوان الرسم التي تتلخّص باختلاف ناتج الطبع عما يظهر ضمن الشاشة.

في النقطة الخامسة، عرضنا الخطوات اللازم تطبيقها لفرز ألوان الرسم وذلك بهدف الطباعة المتخصصة أو بهدف تعديل كل لون على حدى ثم عرض التركيبة كاملة.

الختام كان مع عرض الأدوات التي يزودك بها البرنامج Photoshop لتصليح الألوان حيث عرضنا كيفية التصليح في النظام CMYK وفي النظام RGB، كيفية استخدام الأمر Variations لتصليح الألوان، أيضاً عرضنا استخدام الأمر Contrast/ Brightness، وأخيراً عرضنا أدوات مختلفة أخرى تستخدم في تصليح.

* أنظمة الألوان

هنالك ثلاثة نماذج بارزة من أنظمة الألوان Color Modes تستخدم غالباً في عمليات العرض والطبع، وهي: RGB (الأحمر، الأخضر، الأزرق أو Red, Green,Blue) CMYK (الأزرق الفاتح، الأحمر المزرق، الأصفر، الأسود Cyan, Magenta, Yellow, Black) وأخيراً CIE.

يستخدم البرنامج Photoshop نموذج آخر هو HSB (الصبغة، الإشباع والإضاءة Saturation, Brightness, Hue,) لتمثيل قيم الألوان في النماذج ومربعات الحوار.

بالإضافة لتحديد عدد الألوان التي يمكن عرضها ضمن الرسم، تؤثّر أنظمة الألوان على عدد القنوات وحجم ملف الرسم. بشكلٍ عام، عند زيادة عدد الألوان أو القنوات في الرسم، يكبر حجم الملف. فيما يلي نعرض أنظمة الألوان التي يمكن التعامل بها، مع تعريف مبسّط لكل منها:

1. * Bitmap: رسوم الـ Bitmap تتألف من بت Bit واحدة من اللون (أبيض أو أسود) في كل بكسل، وهي بالتالي تحتاج لأقل مساحة من القرص.
2. * Grayscale: تتألف من 8 بت Bit من المعلومات في كل بكسل، وتستخدم 256 ظل من اللون الرمادي للحصول على تموجات اللون.
3. * Duotone: يُستخدم هذا النظام لرسوم اللون الواحد (غير الأسود) Montones، اللونين Duotones الثلاثة ألوان Tritones والأربعة ألوان Quadtone. هذه الرسوم تعتمد على النظام Grayscale بقناة واحدة وتتألف من 8 بت Bit في كل بكسل.
4. * Indexed Color: هي رسوم ذات قناة واحدة (8 بت Bit في كل بكسل) تستخدم قائمة ألوان تتضمَّن 256 لوناً. التحرير في هذا النظام محدود، لذا عليك التحويل مؤقتاً إلى النظام RGB، لتحصل على مقدرات التحرير المطلوبة.
5. * RGB: رسوم RGB تستخدم ثلاثة ألوان لإنتاج 16.7 مليون لون على الشاشة رسوم RGB تتألف من 3 قنوات، لذا فهي تحتوي على 24 بت Bit (3 قنوات x 8 بت) في كل بكسل.
6. * CMYK: رسوم CMYK تتألف من أربعة ألوان تستخدم لفرز الألوان، تتألف من 4 قنوات، لذا فهي تحتوي على 32 بت Bit (4 قنوات x 8 بت) في كل بكسل.

7. * Lab : رسوم Lab تستخدم 3 عناصر لعرض اللون، وهي تتألف من 3 قنوات، لذا فهي تحتوي على 24 بت Bit (3 قنوات x 8 با) في كل بكسل.
8. * Multichannel : رسوم Multichannel، تحتوي على 8 بت Bit في كل بكسل، تستخدم لأغراض طباعية متخصصة.

* معاينة قيم الألوان

يمكنك استخدام لوحي الألوان Info و Color لاستعراض أو معاينة قيم الألوان للبكسل التي تتأثر بتعديلات الألوان التي تنفذها.

I - استخدام اللوح Info لمعاينة التغييرات

* اختر Show Info من القائمة Window.

ملاحظة

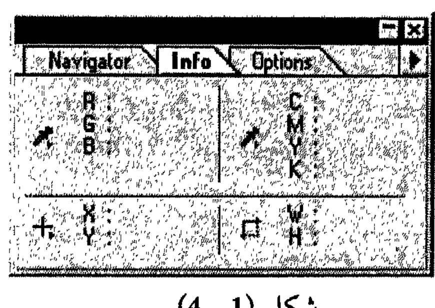
في حال كان الخيار Hide Info في القائمة Window، يعني أن اللوح Info معروضاً، لذا عليك تركه كما هو.

انظر الشكل (1 ـ 4).

* صوّب نحو الأمر Adjust من القائمة Image.

انظر الشكل (2 ـ 4).

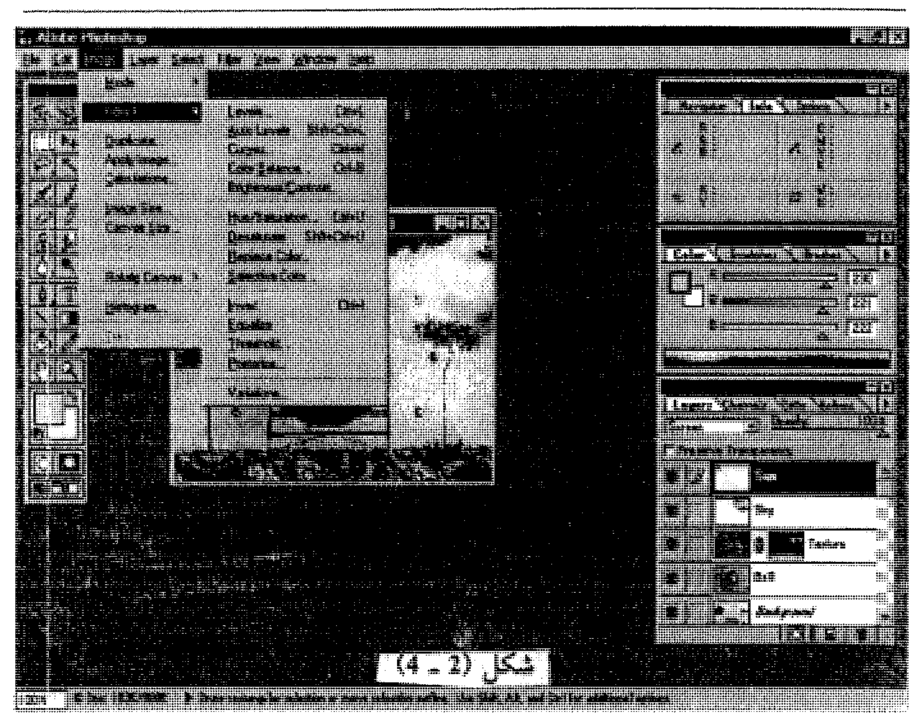
* اختر الأمر المناسب للتعديل من القائمة المسقطة.



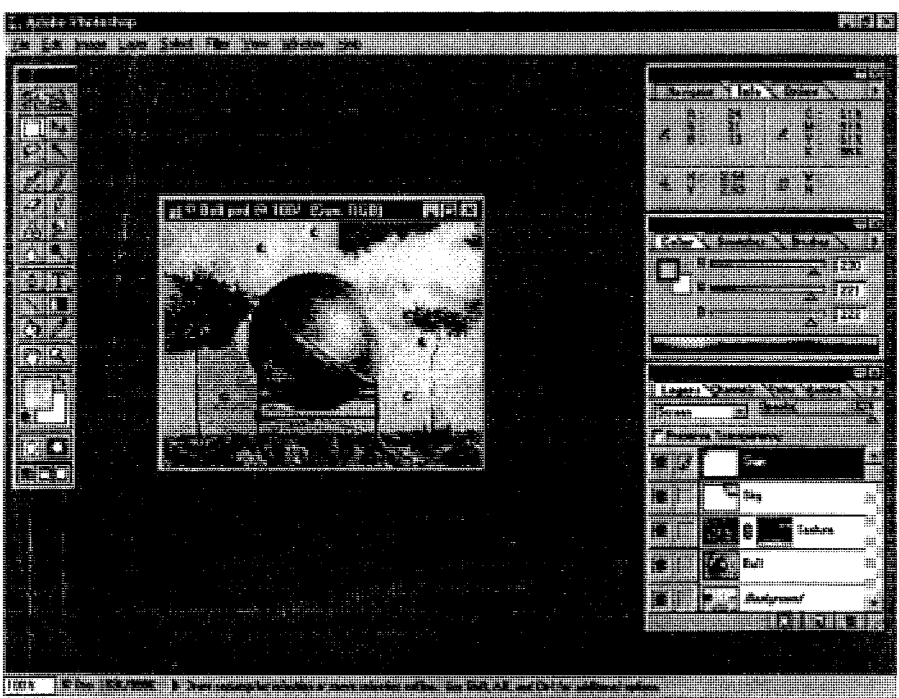
شكل (1 ـ 4)

* حرّك مؤشر الماوس فوق المساحة من الرسم التي تريد معاينة التغيير فيها، فيتم عرض قيمة اللون مع النسبة للتغيير ضمن اللوح Info. انظر الشكل (3 ـ 4).

في الجهة اليسرى من اللوح Info، يتم عرض القيم الحالية للون في البكسل، وفي الجهة اليمنى يتم عرض نسبة القيمة للون بعد التعديل.



شكل (2 ـ 4)



شكل (3 ـ 4)

II - استخدام اللوح Color لمعاينة التغييرات

* اختر Show Color من القائمة Window.

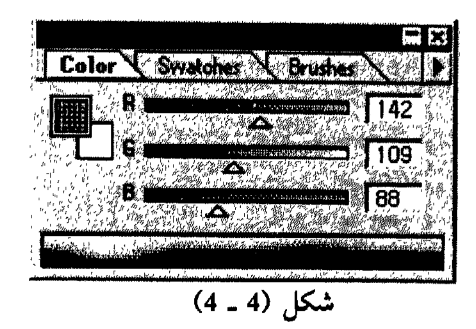
ملاحظة

في حال كان الخيار Hide Color في القائمة Window، يعني أن اللوح Color معروضاً، لذا عليك تركه كما هو.

راجع الشكل (1 ـ 4)

* صوّب نحو الأمر Adjust من القائمة Image. راجع الشكل (2 ـ 4).
* انقر فوق البكسل التي تريد معاينتها، فيتم عرض قيمها ضمن اللوح Color.

انظر الشكل (4 ـ 4).



شكل (4 ـ 4)

* التحويل من نظام لآخر

عندما تحوّل الألوان من نظام لآخر، يتم تكوين تغيير دائم لقيم ألوان الرسم. مثلاً، عندما تحوّل رسم من النظام RGB إلى CMYK، يتم تعديل الألوان التي تتواجد ضمن RGB ولا تتوفرّ ضمن النظام CMYK لتتناسب مع ال CMYK. لذا، يُنصح دائماً بإجراء كل عمليات التحرير والتعديل على الرسم، قبل تغيير نظام ألوانه، كما يُنصح بإبقاء نسخة احتياطية Backup عن ملف الرسم قبل التعديل.

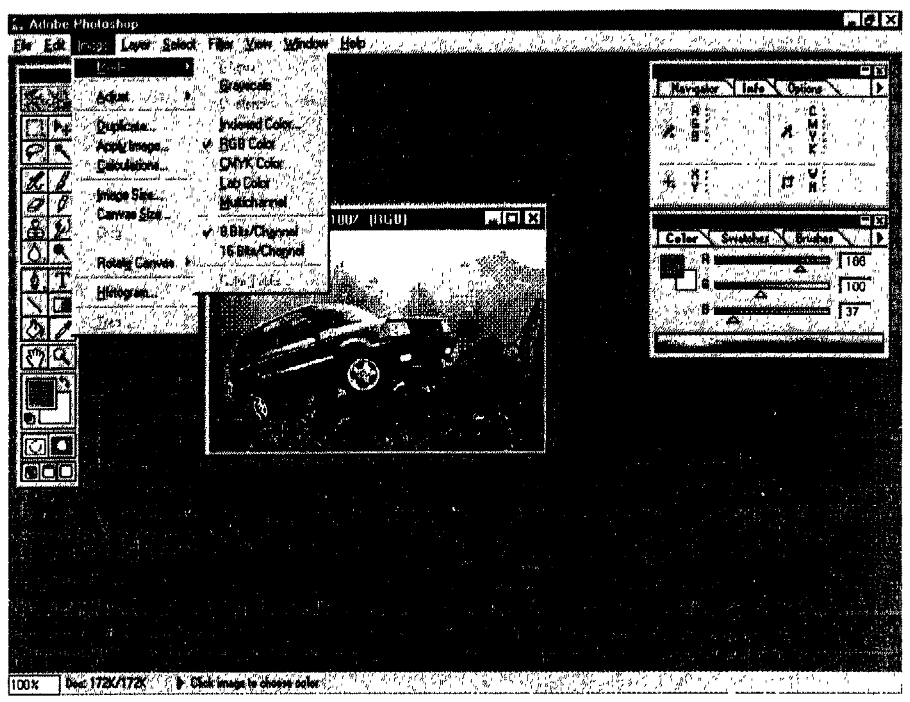
انتبه

تحويل الرسم من نظام لآخر، يؤدي في بعض الأحيان إلى إلغاء الطبقات فيه، أي تحويله إلى طبقة منفردة، لهذا السبب قد تحتاج للنسخة الاحتياطية التي تضم كل طبقات الرسم.

لتحويل الرسم إلى نظام آخر . . .

* صوّب نحو الأمر Mode في القائمة Image.

انظر الشكل (5 ـ 4).



شكل (5 ـ 4)

* اختر النظام الذي تريد التحويل إليه من القائمة المسقطة.

ملاحظة

النظام الذي يضم العلامة « ✓ » إلى يساره هو النظام الحالي للرسم المفتوح.

هنالك أنظمة لا يمكن تحويلها إلى أنظمة أخرى مباشرةً، لذا تظهر باهتة في القائمة المسقطة مثل Bitmap في الشكل (5 ـ 4). في حالات مماثلة، إذا أردت التحويل إلى نظام غير عامل، عليك التحويل إلى نظام متوفّر، ثم إعادة التحويل إلى النظام الذي لم يكن عاملاً.

أيضاً، قد يؤدي التحويل في بعض الأحيان لفقدان الطبقات في الرسم. فيما يلي نعرض حالات التحويل التي تلغي طبقات الرسم:

- من RGB إلى Indexed Color أو Multichannel.
- من CMYK إلى Multichannel.
- من Lab إلى Multichannel، Bitmap، Grayscale.
- من Grayscale إلى Bitmap، Indexed Color، Multichannel.
- من Duotone إلى Bitmap، Indexed Color، Multichannel.

I - التحويل إلى النظام Bitmap

لتحويل رسم ملوّن إلى النظام Bitmap، يجب عليك تحويله إلى Grayscale أولاً، فيتم إلغاء معلومات الصبغة Hue والإشباع Saturation من البكسل، وإبقاء قيم الإضاءة Brightness. العملية تتم كالتالي:

* حوّل إلى النظام Grayscale (راجع النقطة رقم II).
* صوّب نحو Mode من القائمة Image.
* اختر Bitmap من القائمة المسقطة.

انظر الشكل (6 ـ 4).

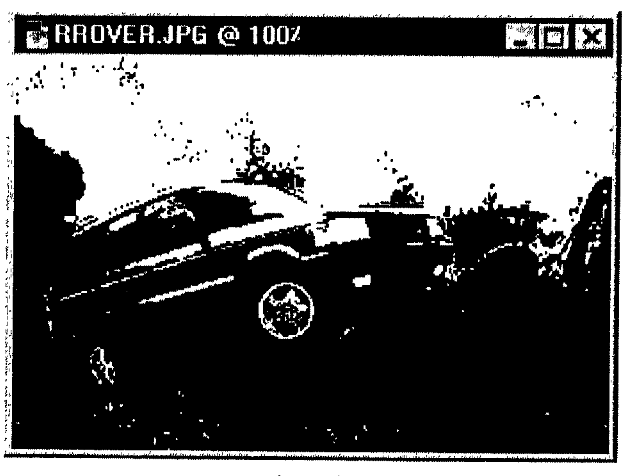
* في المربّع Output أدخل قيمة لنقاوة للرسم المحوّل واختر وحدة قياس من القائمة المسقطة. القيمة التي تُعرض إفتراضياً في المرّبع Output، هي قيمة النقاوة للرسم الأصلي.
* اختر طريقة للتحويل من المساحة Method.
* اختر OK.

فيتم تحويل النظام إلى Bitmap. انظر الشكل (7 ـ 4).

القرص

افتح الملف «ROVERCV» للحصول على تحويل نظام الألوان إلى Bitmap.

شكل (6 ـ 4)



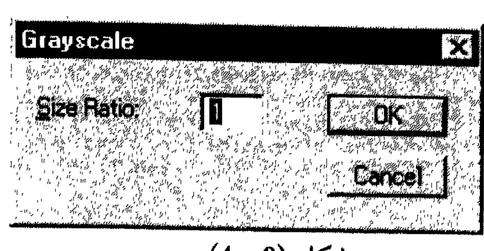
شكل (7 ـ 4)

II - تحويل Bitmap إلى Grayscale

عند تحويل رسم بنظام Bitmap إلى نظام Grayscale، تحصل على رسم بلون واحد (من الأسود).

* صوِّب نحو Mode من القائمة Image.
* اختر Grayscale من القائمة المسقطة.

انظر الشكل (8 ـ 4).



شكل (8 ـ 4)

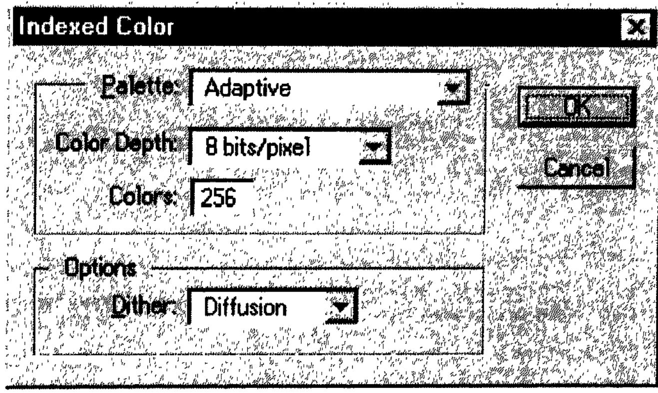
* ادخل قيمة في Size Ration.
* اختر OK.

القيمة التي تدخلها ضمن Size Ratio هي بمثابة نسبة لتصغير الرسم الناتج. مثلاً، عند ادخال «1»، تحافظ على نفس الحجم، وعند ادخال «2» تحصل على رسم بنظام Grayscale بنصف حجم الرسم الأصلي.

III - التحويل إلى Indexed Color

هنالك حالات تحتاج فيها لتحويل رسم RGB إلى نظام الألوان المفهرسة أو Indexed Color وذلك لتعديل قائمة الألوان للرسم أو لتصدير الرسم إلى برنامج يدعم رسوم 8 بت Bit ملوَّن فقط، مثلاً عند تصدير الرسم إلى برامج التحريك Animation أو لوضعه ضمن صفحات الـ Web.

* صوِّب نحو Mode في القائمة Image.
* اختر Indexed Color من القائمة المسقطة. انظر الشكل (9 ـ 4).



شكل (9 ـ 4)

* اختر لوح الألوان الذي يناسبك من Palette.
* اختر العمق للون من Color Depth.
* اختر طريقة لتوزيع الألون من Dither.
* اختر OK.

يخسر الرسم البعض من نقاوته، إلا أنه يصبح صالحاً للاستخدام في المواقع التي حددناها سابقاً.

القرص

افتح الملف ROVERIDX لمعاينة تحويل الرسم إلى النظام Indexed Color.

ملاحظة

راجع النقطة «فرز الألوان» لمعرفة كيفية التحويل إلى النظام CMYK.

* التنسيق بين العرض والطبع

أهم المشاكل التي يواجهها مصممي الإعلانات والمطبوعات مع شركات فرز الألوان والمطابع، هي عدم تطابق الرسم الموجود على الشاشة مع ما يتم طبعه على الورق! أهم سبب لهذه المشكلة، يعود لعدم تنسيق إعدادات العرض على الشاشة مع إعدادات الناتج للطبع. فيما يلي نعرض سلسلة من الخطوات التي يجب تنفيذها للحصول على مطبوعات مطابقة للتصميم الموجود على الشاشة:

I - تغيير Calibrate الشاشة

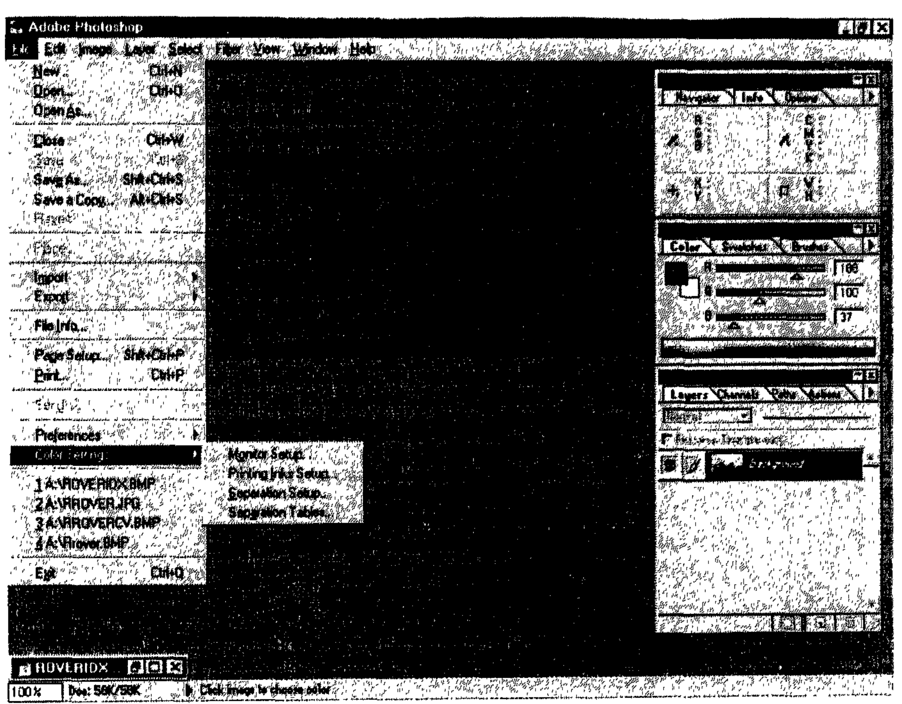
يزودك البرنامج Photoshop بأدوات تساعدك على إعداد معايير الشاشة لضبط الألوان وتركيز النقاط البيضاء والسوداء في اللون. الخطوات لتعيير الشاشة تأتي كالتالي:

* تأكد من أن شاشتك عاملة منذ أكثر من نصف ساعة من الوقت، للحصول على

ألوان قياسية أو مثبتة.

* إعمل على ضبط الألوان (فاتح وغامق) للحصول على عرض مناسب مع ضوء الغرفة التي تتواجد فيها الشاشة.
* حوّل لون الخلفية في الشاشة إلى الرمادي الفاتح.
* صوّب نحو الأمر Color Settings من القائمة File.

انظر الشكل (10 ـ 4).

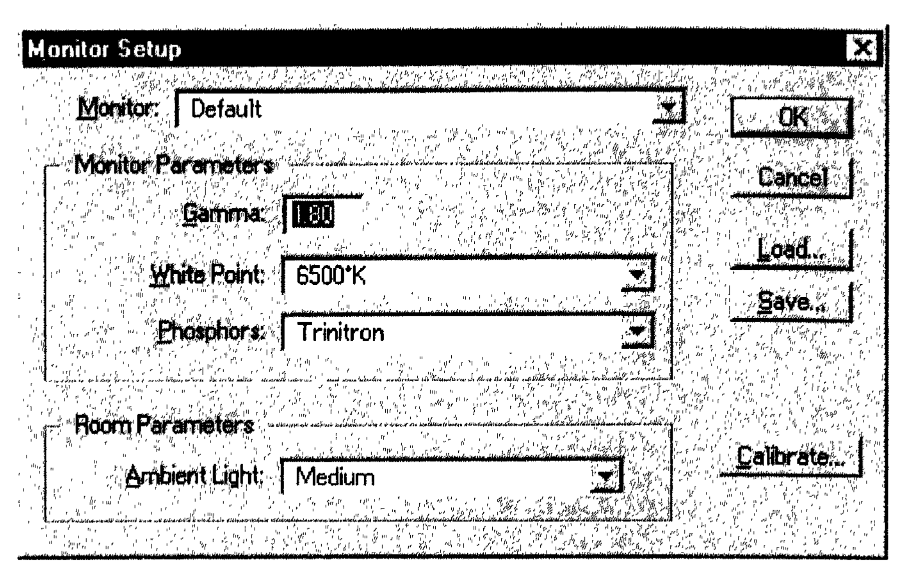


شكل (10 ـ 4)

* اختر Monitor Setup.

انظر الشكل (11 ـ 4).

* ادخل قيمة ضمن Gamma (وهي قيمة لضبط عرض الألوان، يُرجّح أن تساوي 1.8 للفرز والطباعة و2.2 للعروض مثل الفيديو).



شكل (11 ـ 4)

ملاحظة

في حال غُيِّرت القيمة المفترضة ضمن Gamma، اختر OK من مربَّع الحوار Monitor Setup ثم عاود عرضه من جديد للمتابعة معنا.

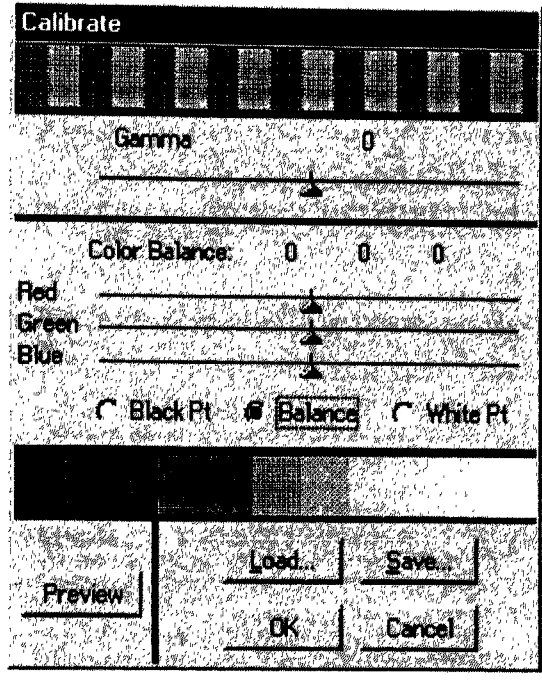
* اختر الزر Calibrate في مربَّع الحوار Monitor Setup. انظر الشكل (12 ـ 4).

يمكنك اختيار الزر Preview لاستعراض تأثير التعديلات التي تجريها من خلال مربَّع الحوار Calibrate على أي رسم مفتوح.

* شغِّل الخيار White Pt ثم قارن لون الورقة البيضاء التي تريد الطبع عليها باللون الذي يظهر عند سحب كل من المثلثات الثلاثة، حتى تصل إلى أفضل تطابق بين لون الورقة اللون ضمن مربَّع الحوار.

* اسحب المثلث ضمن Gamma ليتطابق اللون الرمادي مع اللون الناتج ضمن مساحة اللون.

* نفِّذ نفس العمل في النقطة «ما قبل السابقة» لضبط اللون الأسود Black Pt والتوازن Balance.



شكل (12 ـ 4)

* اختر الزر Save لحفظ التعديلات واستخدامها لاحقاً باختيار الزر Load.
* اختر OK من مربَّع الحوار Calibrate.
* اختر OK من مربَّع الحوار Monitor Setup.

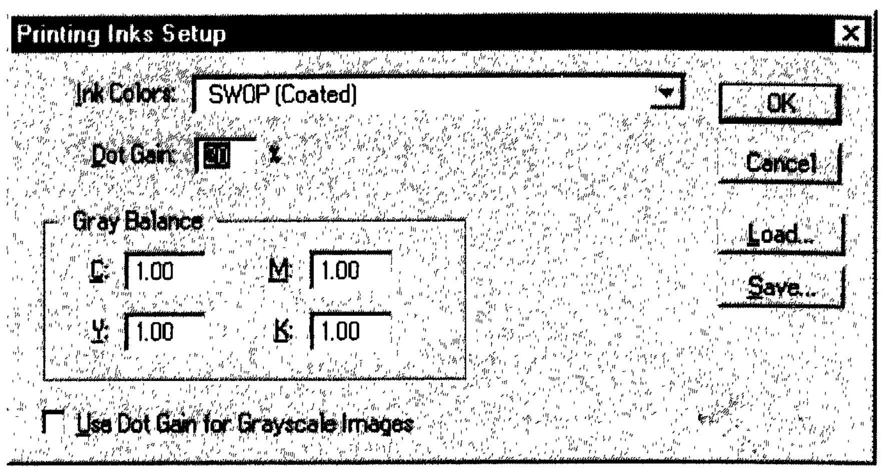
II - تعيين الحبر للطباعة

* صوِّب نحو Color Settings من القائمة File.
* اختر Printing Inks Setup من القائمة المسقطة.

انظر الشكل (13 ـ 4).

القيم الافتراضية للألوان ضمن Gray Balance لطباعة ال Offset.

* ادخل نسبة ضمن Dot Gain لطبع الشبك.
* شغِّل الخيار Use DotGain For Grayscale Images للحصول على نفس نتيجة الشبك الموجودة على الشاشة، عند الطباعة على الورق.



شكل (13 ـ 4)

III - طباعة التجربة

لتجربة التجهيزات، . . .

* انشىء ملف جديد بالنظام CMYK.
* انشيء رسوم ضمن الملف كل منها بلون من الألوان الأربعة للنظام CMYK، ثم انشىء رسوم تدمج كل لونين مع بعضهما البعض.
* إطبع محتويات الملف.

راجع

القسم التاسع من هذا الكتاب للتعرُّف على كيفية تنفيذ الطباعة ضمن البرنامج Photoshop

IV - مقارنة مع الشاشة:

بعد طباعة التجربة، قارن الناتج على الورق مع الموجود على الشاشة. في حال لم يكن مطابقاً، عدل تجهيزاتك في النقطتين I و II.

* فرز الألوان

عملية فرز الألوان الناجحة باستخدام البرنامج Photoshop، تحتاج لإنجاز الخطوات التالية:

1. تنسيق الشاشة مع Photoshop (موضوع النقطة السابقة).
2. مسح أو استيراد صحيح للرسم (موضوع القسم السابق من هذا الكتاب).
3. إجراء تعديلات صحيحة على أنظمة الألوان (موضوع النقاط الثلاثة الأولى من هذا القسم).
4. تحويل الرسم إلى النظام CMYK (موضوع النقطة الحالية).
5. تصليح الألوان الناتجة عن تغيير النظام (موضوع النقطة التالية).

فإذاً، وبشكلٍ عام، عند الكلام عن فرز الألوان، يعني تحويل الرسم إلى النظام CMYK من النظام RGB، Indexed Color أو Lab. عملية التحويل في هذه الحالة، تفرز أو تقسم الألوان إلى أربعة تستخدم لطباعة كل لون بمفرده. هذه الألوان هي الأزرق الفاتح Cyan، الأحمر المزرق Magenta، الأصفر Yellow والأسود Black. قبل الإجراء الفعلي لعملية التحويل إلى النظام CMYK، يمكّنك البرنامج Photoshop من معاينة الألوان. هذه العملية تتم بعد فتح الرسم، كالتالي:

* اختر CMYK Preview من القائمة View.

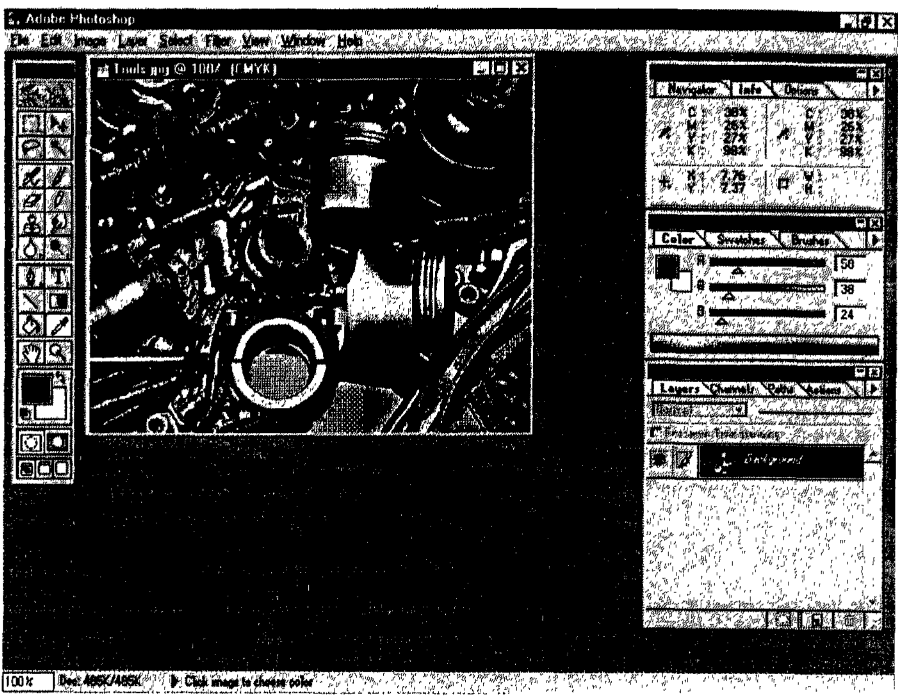
لا يتم التحويل الفعلي في هذه الحالة، إنما يعرض لك Photoshop كيفية ظهور رسمك عند تحويل ألوانه إلى النظام CMYK. يمكنك في هذه الحالة، إجراء التعديلات لاستعراض تأثيرها مباشرةً على النظام CMYK. عند الاعتماد، تجري التحويل كالتالي:

* صوّب نحو Mode من القائمة Image.
* اختر CMYK Color من القائمة المسقطة.

انظر الشكل (14 ـ 4).

يظهر (CMYK) في شريط عنوان نافذة الرسم، كما تظهر معلومات عن اللون المصوّب نحوه ضمن اللوح Info.

يمكنك أيضاً إنشاء قوائم للفرز باستخدام معلومات طابعتك، قبل إجراء التحويل



شكل (14 ـ 4)

إلى النظام CMYK، فيستخدمها Photoshop كإعدادات للحبر والفرز، بدل الإعدادات التي تدخلها مربعى الحوار Separation Setup و Printing Inks Setup من القائمة المسقطة للأمر Color Settings في القائمة File. لإنشاء قوائم الفرز بهذه الطريقة:

* صوِّب نحو Color Settings في القائمة File.
* اختر Separation Tables من القائمة المسقطة.

انظر الشكل (15 ـ 4).

* اختر Build Tables Using Icc Profiles.

انظر الشكل (16 ـ 4).

* من Profile اختر مرجع الطابعة الذي تريد استخدامه، أي المتطابق مع طابعتك. إذا لم تجد طابعتك ضمن هذه القائمة، راجع المرشد الخاص بها للعثور على طابعة متوافقة وموجودة ضمن القائمة.

شكل (15 ـ 4)

شكل (16 ـ 4)

* من Render Intent اختر :

- Default : لإستخدام التجهيزات الافتراضية .
- Perceptual : للمحافظة على قيم لون البكسل الأصلية أثناء الطبع .
- Saturation : للمحافظة على قيم الإشباع للبكسل الأصلية أثناء الطبع .
- Relative Colorimetric : لعدم تغيير الألوان أثناء الطبع، أي تركها على حالها .

* اختر الزر Build .

ليتم إنشاء قائمة الفرز التي ستستخدم معلوماتها في الطبع والتحويل إلى النظام CMYK .

* تصليح الألوان

يزودك البرنامج Photoshop بالعديد من الأدوات والأوامر التي تساعدك على تصليح أخطاء في الألوان ناتجة عن طريق التحويل من نظام لآخر. فيما يلي، نعرض سلسلة من النقاط التي توضّح كيفية استخدام الأدوات والأوامر:

• التصليح في النظام CMYK والنظام RGB

يمكنك إجراء كل التصليحات على الألوان في أي من النظامين CMYK أو RGB. إذا كنت تنوي استخدام الرسم للعرض على الشاشة، يُفضّل عدم تحويله إلى النظام CMYK. لكن إذا كنت قد استوردت الرسم على أساس نظام الألوان CMYK، لا ينصح بإجراء أي تصليحات له في النظام RGB. أما إذا كنت تعمل ضمن رسم في النظام RGB، وتنوي فرز الرسم، يُنصح بإجراء كل التصليحات والتعديلات على الرسم قبل التحويل إلى CMYK حيث تضع اللمسات الأخيرة إذا اضطر الأمر. إذا كنت بحاجة لقيم مؤكدة للألوان، قد تُفضّل العمل ضمن النظام CMYK للحصول على تلك النتائج.

هنالك بعض النقاط التي يجب أخذها بعين الاعتبار قبل أن تقرر ما هو النظام الذي ستصلح فيه ألوانك:

1. العمل ضمن النظام RGB، يحتاج لكمية أقل من الذاكرة، مما يؤدي إلى أداء أفضل.
2. التصليحات ضمن النظام RGB لا تعتمد على أي وسيلة متصلة بالجهاز، إنما النتيجة الظاهرة هي المؤكدة، بينما العمل ضمن CMYK يعتمد على الشاشة، الجهاز ووسيلة الطبع.
3. بعض أنواع الفرز يصعب تصليحها، مثلاً، في حال فرزت رسمك باستخدام الخيار Maximum من قائمة الإسقاط Black Generation من مربّع الحوار Separation Setup، تكاد لا تتمكّن من إجراء تصليحات تحتاج فيها لزيادة أي من الألوان Cyan، Magentaأو Yellow. في حالات مماثلة، عليك إعادة تحويل الرسم إلى النظام RGB، إجراء التعديلات اللازمة، ثم التحويل مجدداً إلى CMYK، أو تحويل الرسم الأصلي على أساس الخيار Light من قائمة الإسقاط

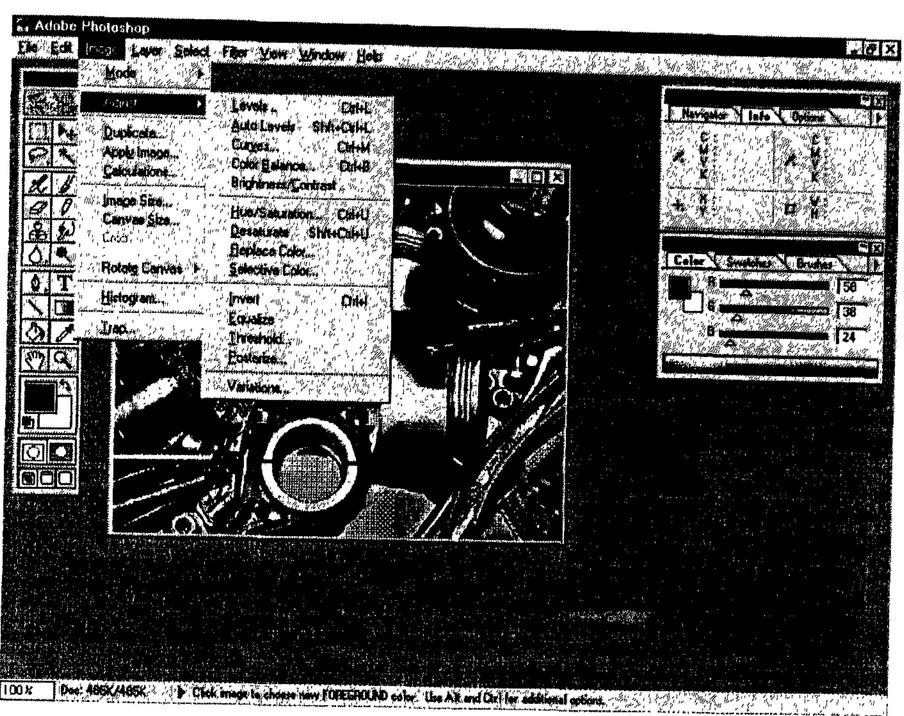
Black Generation من مربّع الحوار Separation Setup.

● استخدام الأمر Variations

يساعدك الأمر Variations على ضبط إشباع، توازن وتعاكس اللون بشكلٍ مرئي وعلى كل الرسم أو اختيار معيَّن منه. هذا الأمر ينفعك عندما تكون غير مهتماً بالنتائج الدقيقة لألوان الرسم.

※ صوِّب نحو الأمر Adjust من القائمة Image.

انظر الشكل (17 ـ 4).



شكل (17 ـ 4)

※ اختر Variations من القائمة المسقطة.

انظر الشكل (18 ـ 4).

الصورة Original تبين الوضع الأصلي للرسم أو الاختيار، أما الصورة Current



شكل (18 ـ 4)

Pick فتعكس التغييرات والتعديلات التي تجريها من خلال مربَّع الحوار.

* إلغِ تشغيل الخيار Show Clipping إذا كنت لا تريد استعراض الأجزاء التي ستتحوَّل إلى أبيض أو أسود (نقي) عند تطبيق التعديل.
* اختر Shadows، Midtones أو Highlight لتبين إذا كنت تريد ضبط الأجزاء القائمة، المتوسطة أو المشعَّة من الرسم أو الاختيار.
* اختر Saturation لتغيير درجة الصبغة في الرسم.
* استخدام الزالق Fine/ Coarse لتعيين قيمة كل تعديل.
* اضبط الألوان كالتالي:

- لإضافة لون إلى الرسم، انقر المربَّع الخاص به.
- لإلغاء لون من الرسم، انقر اللون المضاد له وهو الموجود في الجهة المقابلة له. مثلاً، لإلغاء اللون الأصفر Yellow، تنقر اللون الأخضر Green.

* انقر المربعات إلى يمين مربَّع الحوار (Lighter، Darker) لتفتيح أو تغميق الألوان في الرسم.
* اختر OK عند الإنتهاء.

ملاحظة

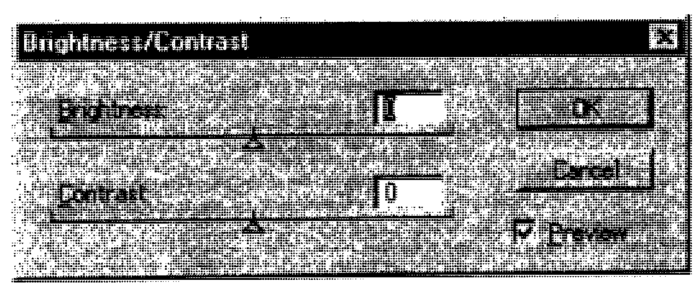
يمكنك حفظ تعديلاتك باختيار الزر Save، لإعادة تحميلها لاحقاً باختيار الزر Load.

• استخدام الأمر Brightness/ Contrast

يشكِّل استخدام الأمر Brightness/ Contrast أسهل طريقة لإجراء عمليات ضبط للألوان في الرسم، عن طريق ضبط كل قيم البكسل في الرسم، أي المسؤولة عن التحويل Highlight الظلال Shadows، إلخ . . .

* صوِّب نحو الأمر Adjust في القائمة Image.
* اختر Brightness/ Contrast من القائمة المسقطة.

انظر الشكل (19 ـ 4).



شكل (19 ـ 4)

* اسحب الزالق ضمن Brightness أو Contrast إلى اليمين لزيادة الإضاءة أو البروز في ألوان الرسم، أو لليسار لتقليص أي من الميزتين. الرقمين في مربعي النص يبيِّن قيمة الإضاءة (ضمن Brightness) والبروز (ضمن Contrast). تتراوح القيم من 100 - إلى 100 + .
* اختر OK بعد إجراء التعديلات.

● أدوات أخرى للتصليح

الأوامر Invert، Equalize، Threshold، Posterize و Desaturate من القائمة المسقطة للأمر Adjust من القائمة Image، مسؤولة أيضاً عن تغيير الألوان والإضاءة في الرسوم.

I - الأمر Invert

هذا الأمر ينشيء نسخة سالبة Negative عن الرسم.

* اختر Invert من القائمة المسقطة للأمر Adjust من القائمة Image.

انظر الشكل (20 ـ 4).

يتم عكس قيمة كل بكسل إضاءة في الرسم، أي مثلاً، البكسل رقم 255 تصبح 0 والبكسل رقم 10 تصبح 245، ليظهر الرسم بالشكل السالب Negative.

II - الأمر Equalize

هذا الأمر يُعيد توزيع قيم الإضاءة للبكسل في الرسم ليتم إظهار حقل درجات الإضاءة بشكلٍ أوضح.

* اختر Equalize من القائمة المسقطة للأمر Adjust من القائمة Image.

انظر الشكل (21 ـ 4).

إذا لم تكن قد اخترت أي جزء من الرسم، يتم تطبيق الميزة Equalize عليه عن طريق إعادة توزيع الإضاءة لكل قيم البكسل. أما إذا كنت قد اخترت جزء معيَّن من الرسم، يظهر مربَّع الحوار كما في الشكل (22 ـ 4).

- شغِّل الخيار Selected Area Only لتطبيق أمر إعادة التوزيع على الاختيار فقط.



شكل (20 ـ 4)

- شغّل الخيار Entire Image Basedon Area لإعادة توزيع الإضاءة في كل الرسم، بناءاً على التوزيع ضمن الاختيار.

* اختر OK.

III - الأمر Threshold

تستخدم هذا الأمر لتحويل الرسوم الرمادية أو الملونة إلى رسوم واضحة بالأبيض والأسود.



شكل (21 ـ 4)

* اختر Threshold من القائمة المسقطة للأمر Adjust من القائمة Image.
  انظر الشكل (24 ـ 4).
* اسحب الزالق إلى اليمين أو اليسار، حتى يظهر الرسم بالشكل المناسب.
* اختر OK.

IV - الأمر Posetrize

هذا الأمر يمكّنك من تعيين درجات للإضاءة في الرسم، ثم يُعيد توزيع البكسل على أساس الدرجات المعرَّفة للوصول إلى أقرب تطابق.



شكل (22 ـ 4)

* اختر Posterize من القائمة المسقطة للأمر Adjust من القائمة Image.

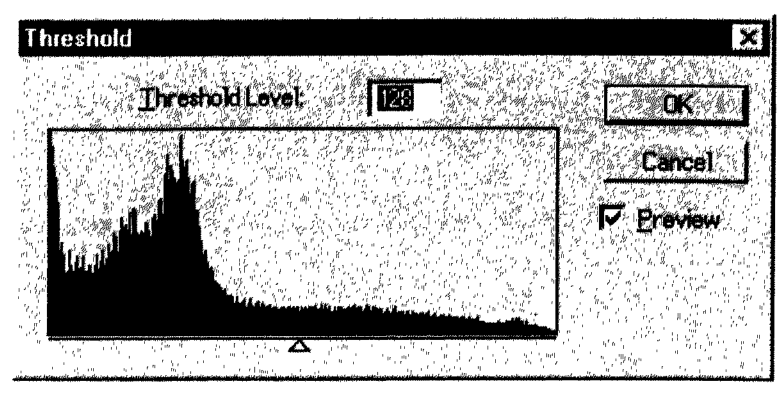
انظر الشكل (24 ـ 4).

* ادخل عدد الدرجات التي تريدها.

* اختر OK.

V - الأمر Desaturate

يلغي كل الألوان من الرسم، ليحوّله إلى رسم بالأسود والأبيض.



شكل (23 ـ 4)

شكل (24 ـ 4)

* اختر Desaturate من القائمة المسقطة للأمر Adjust من القائمة Image.
انظر الشكل (25 ـ 4).

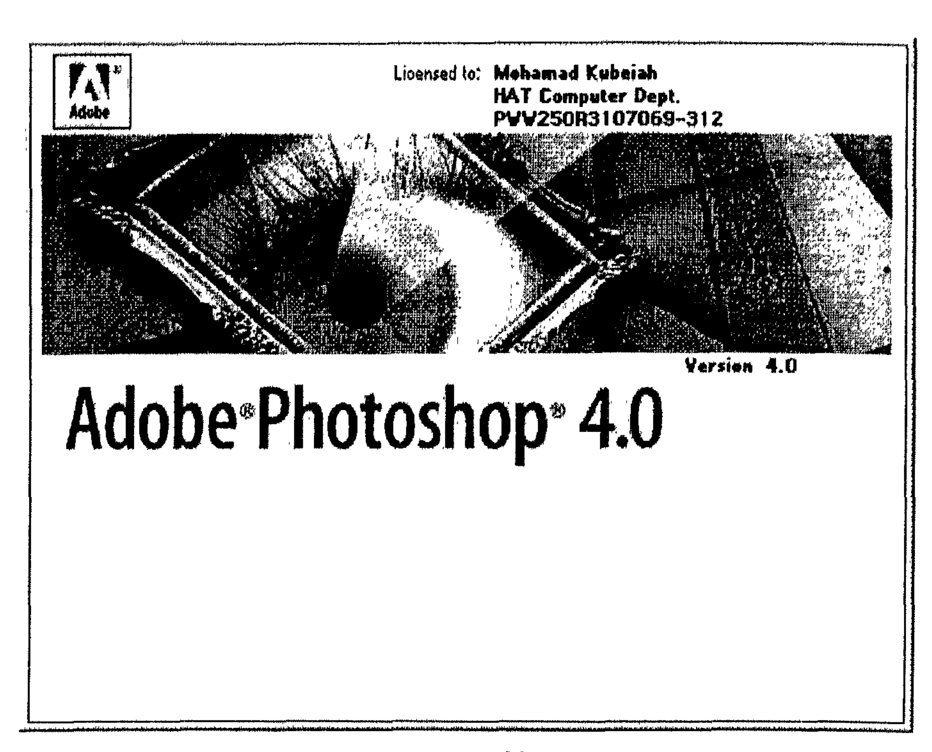
القرص

إفتح الملف «Colors» للحصول على تأثير الأوامر الخمسة المدرجة أعلاه على نفس الرسم.



شكل (25 ـ 4)

القسم الخامس



التحرير

* الاختيار
* تعديل الاختيار
* الممرّات
* تكرار الرسم
* نقل الاختيار
* نسخ الاختيار ولصقه
* استخدام المسطرة، الشبكة وخطوط الإرشاد
* حذف الاختيار
* تدوير وعكس الرسم
* استخدام أدوات للتحرير
* إلغاء تنفيذ عملية جارية
* إنتهاء المهمه
* التراجع عن عمل
* إعادة تحميل رسم

القسم الخامس

5

التحرير

موضوع التحرير في البرنامج Photoshop، هو موضوع واسع جداً نظراً لمقدرات البرنامج المتعددة والفعّالة في هذا المجال. القسم الحالي يحاول حصر هذه المقدرات عن طريق أدراج النقاط المهمة، وفتح المجال أمام المستخدم للتجربة بنفسه. التحرير بشكلٍ عام قسمناه إلى قسمين رئيسيين، الأول ركز على عمليات الاختيار التي يمكن أن تتم في Photoshop، أما القسم الثاني فقد أدرج عمليات التحرير التي يمكن تنفيذها بعد إعتماد الاختيار.

لتعديل جزء من الرسم في البرنامج Photoshop، عليك أولاً اختيار المساحة التي تريد تحريرها. المساحة المختارة يتم تحديدها عن طريق الإطار الذي يحيط بها، والذي يسمى ضمن Photoshop بِـ Selection Marquee. بعد الاعتماد بشأن الاختيار، يمكنك نسخ، نقل، تلوين الرسم أو تطبيق العديد من المؤثرات الخاصة عليه. كل عمليات الاختيار والتعديل عليها، تم عرضها في النقاط الثلاثة الأولى من هذا القسم.

بدءاً من النقطة الرابعة إنطلقنا لعرض سلسلة من عمليات التحرير التي يمكن تنفيذها على الاختيار، مثل تكرار الرسم، نقل الاختيار إلى مواقع أخرى في نافذة الرسم ونسخ الاختيار ومن ثم لصقه في نفس نافذة الرسم أو في نافذة رسم آخر. في نقطة منفصلة عرضنا كيفية استخدام المسطرة لضبط المقاييس، الشبكة لضبط الموازاة بين الرسوم، وأخيراً أدوات الإرشاد لمعرفة مقاييس المواقع التي نتحرّك ضمنها.

تابعنا مع التحرير في النقطة الثامنة حيث عرضنا كيفية الحذف، ثم تدوير وعكس الرسم وبعدها عرضنا عدة أدوات للتحرير تتواجد ضمن شريط أدوات Photoshop.

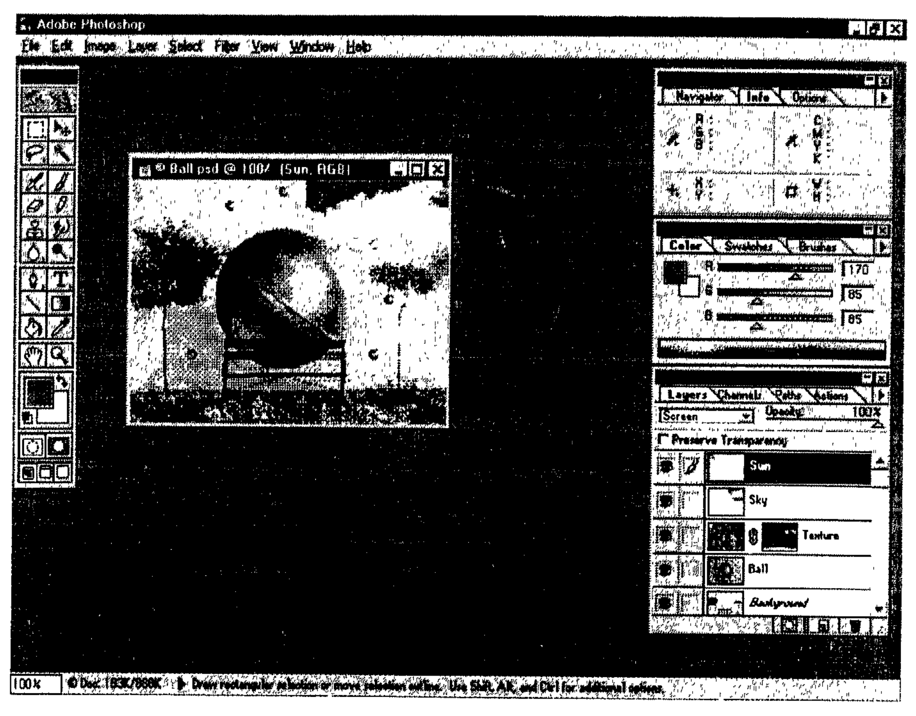
في النقطة الحادية عشر عرضنا كيفية إلغاء تنفيذ عمل جاري، وبعدها عرضنا كيفية معرفة إنتهاء تنفيذ العمل، ثم كيفية التراجع عن عمل بعد إنهاء تنفيذه وفي النقطة الختامية عرضنا كيفية إعادة تحميل الرسم.

* الاختيار

هنالك عدة طرق لإجراء الاختيار في البرنامج Photoshop. فيما يلي نعرض سلسلة من العمليات التي تبين كيفية إجراء اختيارات متنوعة:

I - إختيار كل محتويات طبقة واحدة

انظر الشكل (1 ـ 5).

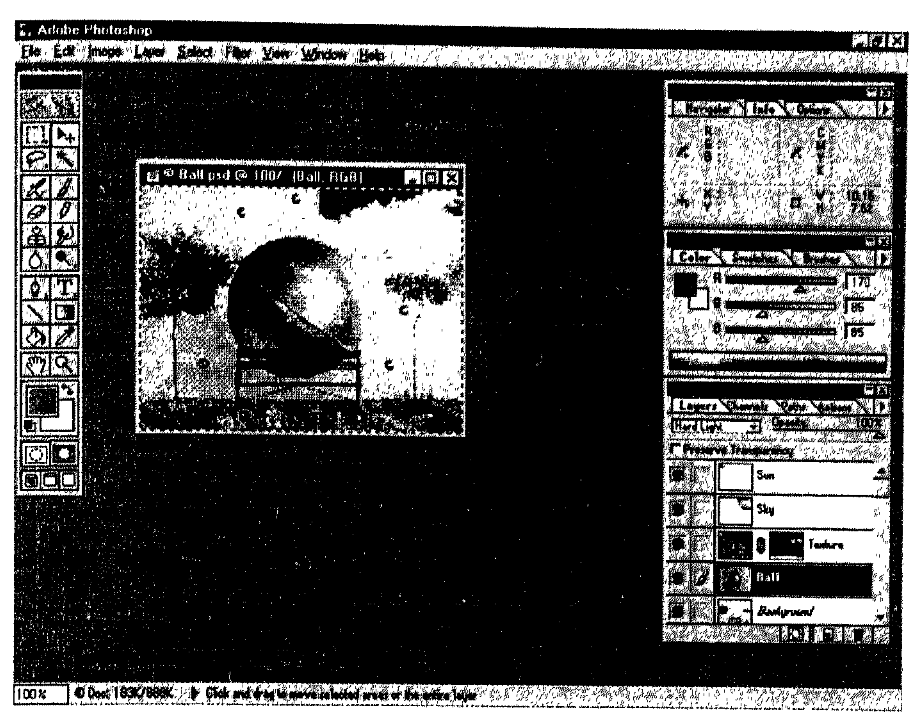


شكل (1 ـ 5)

ضمن اللوحة Layers تجد الطبقات التي تؤلف الرسم النشط. لاختيار كل محتويات الرسم في طبقة معينة منه:

* اختر الطبقة ضمن اللوحة Layers.
* اختر All من القائمة Select.

انظر الشكل (2 ـ 5).



شكل (2 ـ 5)

يتم إضافة إطار الاختيار حول الرسم ليبين اختيار كل محتويات الطبقة المختارة. بالنسبة لما يظهر لك، لن تجد أي فرق في الاختيار، لأن الإطار سيلف كل الرسم، لكن عند محاولة نقل الاختيار (نُدرج الطريقة لاحقاً) يظهر لك ما تم اختياره. انظر الشكل (3 ـ 5).

لإلغاء الاختيار، . . .

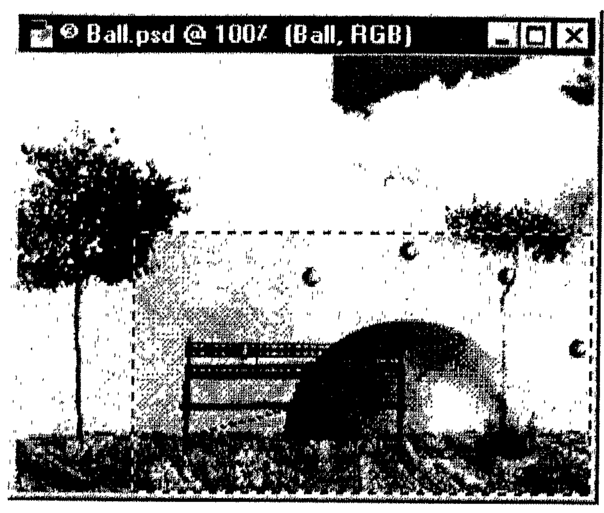
* انقر أي مكان خارج الاختيار باستخدام أي آداة اختيار باستثناء Magic Wand، Single Row Marquee, Single Column Marquee أو Polygon Lasso.

أو. . .

* اختر None من القائمة Select.

II - استخدام الآداة Marquee

هذه الآداة تُمكِّنك من اختيار مساحات بيضاوية أو رباعية وذلك بسحب الماوس



شكل (3 ـ 5)

فوق ما تريد اختياره. حسب التجهيز الافتراضي، يتم السحب للاختيار بواسطة هذه الآداة من الزاوية.

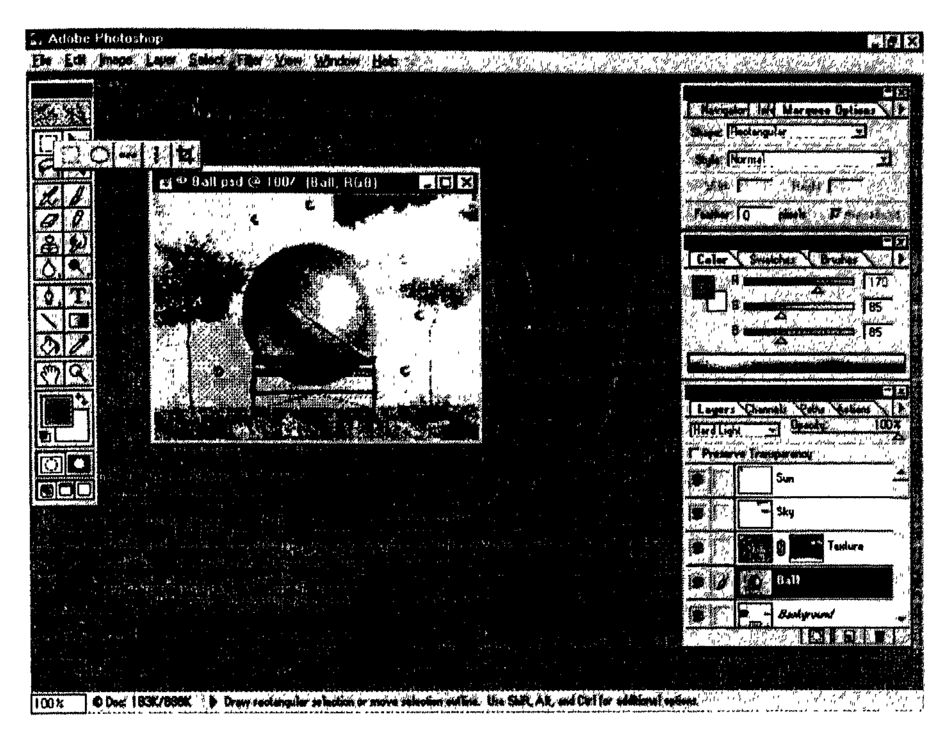
* استمر بضغط زر الماوس فوق الآداة Marquee لتحديد نوع آداة Marquee التي تريد استخدامها للاختيار، ثم اسحب الماوس لاختيار النوع المناسب.

  انظر الشكل (4 ـ 5).

- اختر الرسم الرباعي (Rectangle) لإجراء اختيار رباعي.
- اختر الرسم البيضاوي (Ellipse) لإجراء اختيار بيضاوي.
- اختر الرسم العامودي (Single Column) لتعريف الاختيار على أساس عامود بعرض بكسل واحد.
- اختر الرسم الأفقي (Single Row) لتعريف الاختيار على أساس صف بعرض بكسل واحد.

ملاحظة

للتبديل بين نوع الآداة Marquee، استمر بضغط المفتاح Alt بينما تنقر الآداة Marquee.



شكل (4 ـ 5)

شكل (5 ـ 5)

إذا اخترت أي من النوعين الرباعي أو البيضاوي، يمكنك التحكُّم بنمط آداة الاختيار من القائمة المسقطة Style في اللوحة Marquee Options، انظر الشكل (5 ـ 5).

- Normal : لتعيين النسب لمساحة الاختيار حسب الآداة.
- Constrained Aspect Ratio: لتعيين نسبة الارتفاع للعرض، فيتم الاختيار على أساسه. تدخل القيم في المربَّع Width والمربَّع Height.
- Fixed Size : لتعيين قيمة ثابتة لارتفاع وعرض الاختيار.

ولتعيين سماكة إطار الاختيار، ادخل قيمة (بالبكسل) ضمن المربَّع Feather.

بعد الإنتهاء من التعينات والتعديلات، تجري الاختيار كالتالي:

- إذا كنت تستخدم النوع الرباعي أو البيضاوي، اسحب الماوس فوق المساحة التي تريد اختيارها.

ملاحظة

إذا كان اختيارك على شكل مربع Square (متساوي الأضلاع) أو دائرة Circle، استمر بضغط المفتاح Shift أثناء سحب الماوس لتنفيذ الاختيار.

لسحب الاختيار من نقطة الوسط له، إبدأ السحب بشكلٍ طبيعي، ثم استمر بضغط المفتاح Alt وتابع السحب لإنهاء الاختيار.

- إذا كنت تستخدم النوع الأفقي أو العامودي، انقر مكان بقرب المساحة التي تريد اختيارها، ثم اسحب الاختيار إلى الموقع المطلوب. إذا لم يظهر لك الاختيار، كبِّر العرض لرؤية اختيارك بشكلٍ أوضح.

ملاحظة

لتعديل موقع الاختيار، أثناء تنفيذ العملية، نفِّذ عملية السحب للاختيار، لكن «لا» تترك زر الماوس، بل أبقِهِ مضغوطاً، ثم استمر بضغط مفتاح المسافات Spacebar، عدِّل الموقع واترك بعدها المفتاح Spacebar، لكن أبقِ زر الماوس مضغوطاً لمتابعة الاختيار.

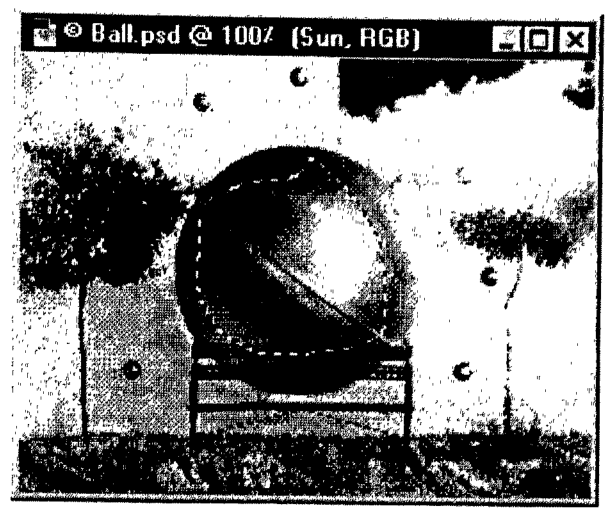
III - استخدام الآداة Lasso

هذه الآداة تُمكنك من الاختيار بالشكل الذي يناسبك، كما تُمكِّنك من تحويل الاختيار إلى خطوط مستقيمة.

* انقر الآداة Lasso من شريط الأدوات.
* اسحب الماوس حول الاختيار الذي تريده.

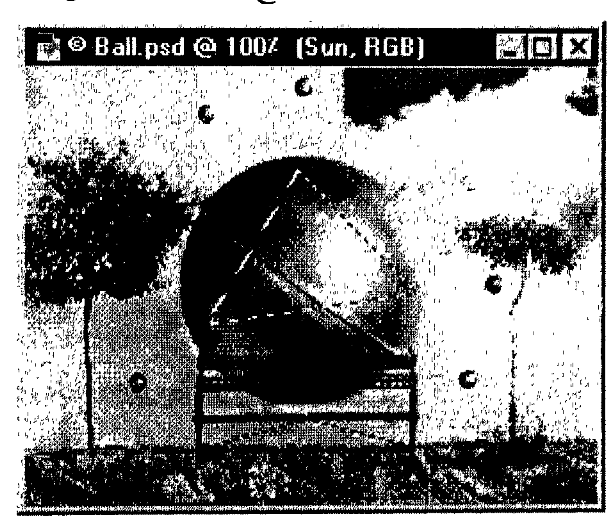
انظر الشكل (6 ـ 5).

للإختيار بواسطة الآداة Lasso لكن بخطوط مستقيمة:



شكل (6 ـ 5)

* انقر الآداة Lasso من شريط الأدوات.
* استمر بضغط المفتاح Alt.
* انقر بداية أول خط من الاختيار.
* اسحب الماوس لنهاية الخط.
* انقر نهاية الخط الأول وبداية الثاني.
* تابع بنفس الطريقة وعند الإنتهاء اترك المفتاح Alt. انظر الشكل (7 ـ 5).



شكل (7 ـ 5)

ملاحظة

للتبديل بين نوعي الآداة Lasso (الحرَّة والخطوط المستقيمة)، استمر بضغط المفتاح Alt بينما تنقر الآداة Lasso في شريط الأدوات.

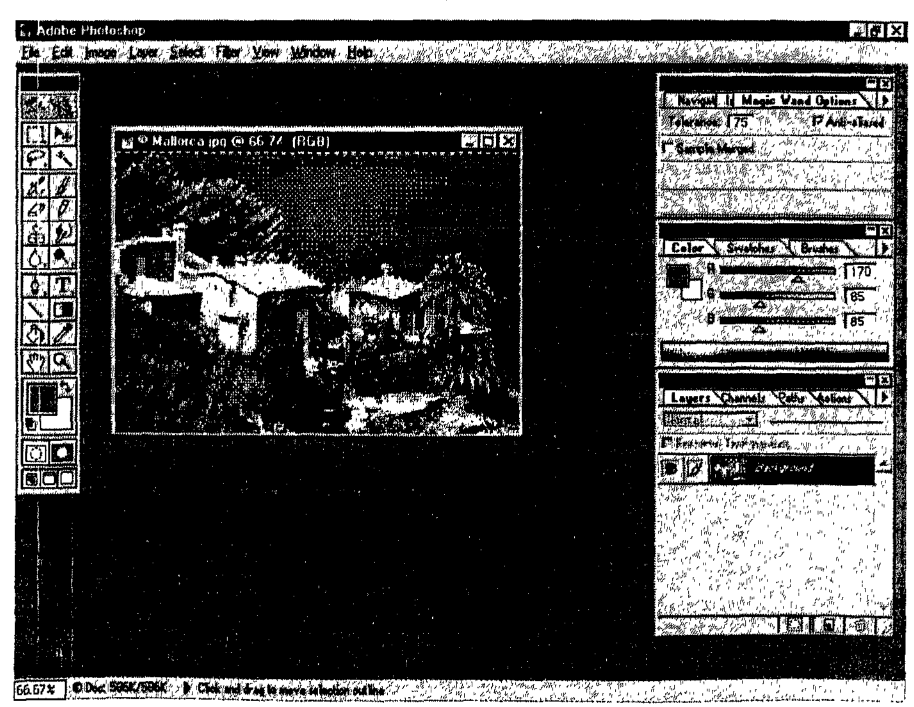
IV - استخدام الآداة Magic Wand

هذه الآداة تُمكّنك من اختيار أجزاء من الرسم، استناداً على الألوان المتشابهة للبكسل المتاخمة.

انتبه

لا يمكنك استخدام هذه الآداة على رسم بالنظام Bitmap.

* انقر الآداة Magic Wand من شريط الأدوات.
* انقر اللون الذي تريد اختياره من الرسم. انظر الشكل (8 ـ 5).



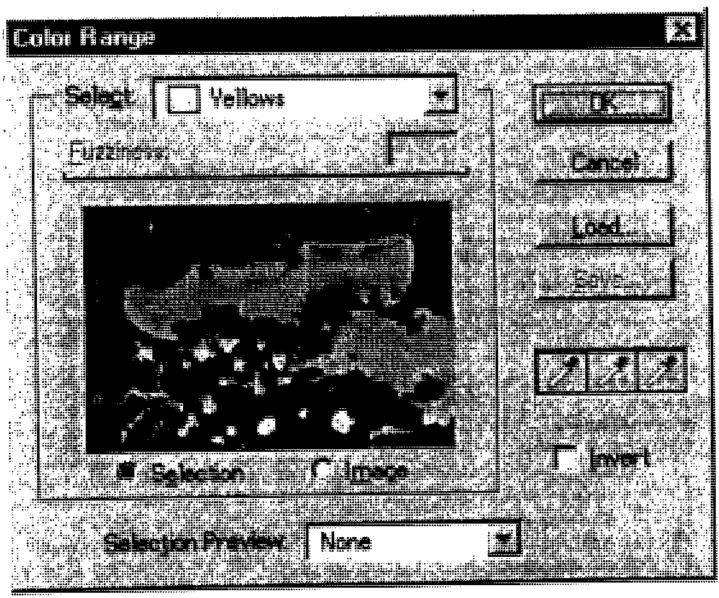
شكل (8 ـ 5)

ضمن Magic Wand Options Tolerance في اللوحة تدخل قيمة من 0 إلى 255، كلما قلّت، كلما زاد التحديد في انتقاء الألوان المتشابهة، أي يَقُل الاختيار، والعكس صحيح.

V - استخدام الأمر Color Range

تستخدم الأمر Color Range، لاختيار كل وجود للون معيَّن ضمن الرسم بشكلٍ عام، أو ضمن الاختيار من الرسم.

* اختر Color Range من القائمة Select. انظر الشكل (9 ـ 5).



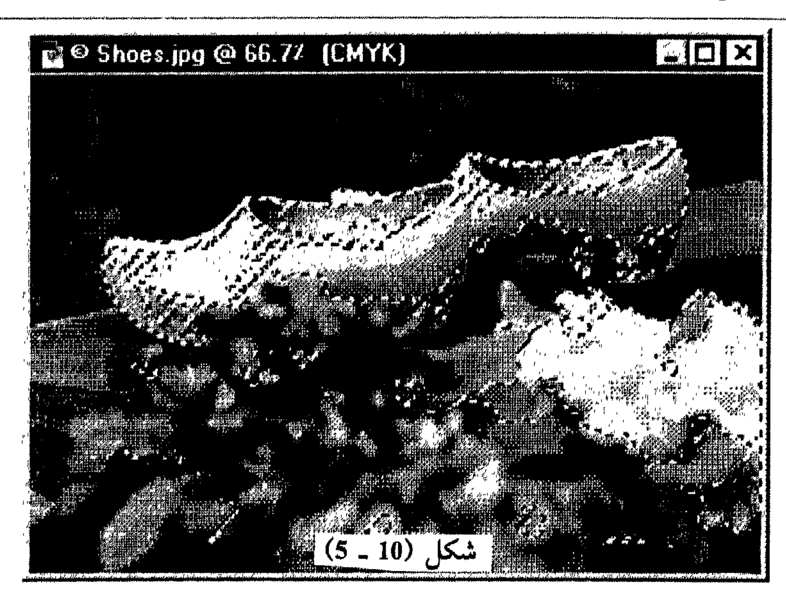
شكل (9 ـ 5)

* اختر اللون من القائمة المسقطة Select.
* شغِّل الخيار Selection، لاختيار كل ظهور للون ضمن الاختيار الذي تحدده، أو شغل الخيار Image، لاختيار كل ظهور للون ضمن الرسم.
* اختر OK بعد الاعتماد.

انظر الشكل (10 ـ 5).

* تعديل الاختيار

بعد تنفيذ الاختيار، يزودك البرنامج Photoshop بعدة طرق وأدوات لتعديله من



شكل (10 ـ 5)

ناحية تكبيره، تصغيره، إضافة اختيارات أخرى له، إلخ... فيما يلي نعرض سلسلة من العمليات التي تدخل ضمن نطاق تعديل الاختيار.

I - نقل إطار الاختيار

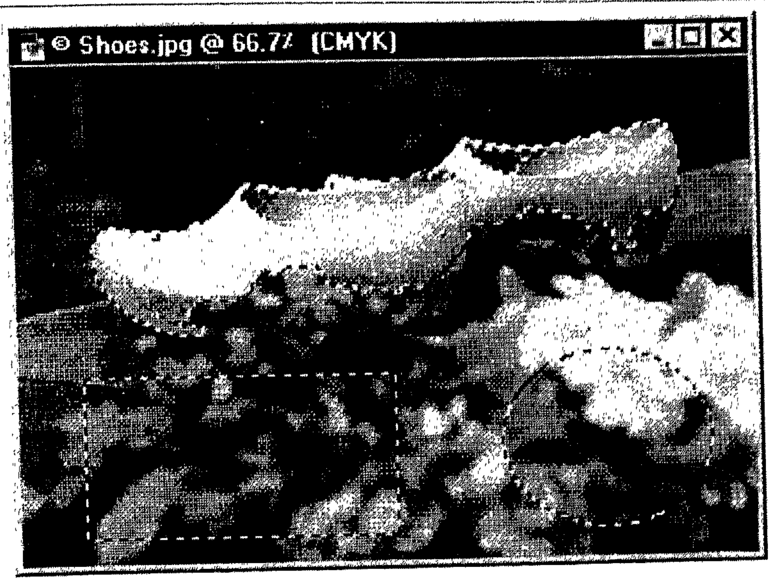
* صوِّب مؤشر الماوس داخل إطار الاختيار.
* اسحب إطار الاختيار إلى الموقع الجديد.

II - الإضافة إلى اختيار

* نفِّذ الاختيار الأصلي.
* اختر أي آداة اختيار من شريط الأدوات، ثم استمر بضغط المفتاح Shift بينما تختار المساحة الجديدة التي تريد إضافتها للاختيار الأصلي.
* كرر نفس العملية لإضافة عدة إختيارات. انظر الشكل (11 ـ 5).

III - الإلغاء من الاختيار

* نفِّذ الاختيار الأصلي.
* اختر أي آداة اختيار من شريط الأدوات، ثم استمر بضغط المفتاح Alt، بينما تختار المساحة التي تريد إلغاءها من الاختيار.



شكل (11 ـ 5)

* كرر نفس العملية لإلغاء عدة مساحات.

IV - لاختيار جزء معيّن من اختيار موجود

* اختر أي آداة اختيار من شريط الأدوات.
* استمر بضغط Alt/ Shift بينما تختار الجزء الذي تريد إبقاءه من الاختيار.

VI - استخدام الأمرين Grow و Similar

هذين الأمرين يساعدانك على تمديد الاختيار لضم مساحات من الرسم تحتوي على نفس لون الاختيار الحالي.

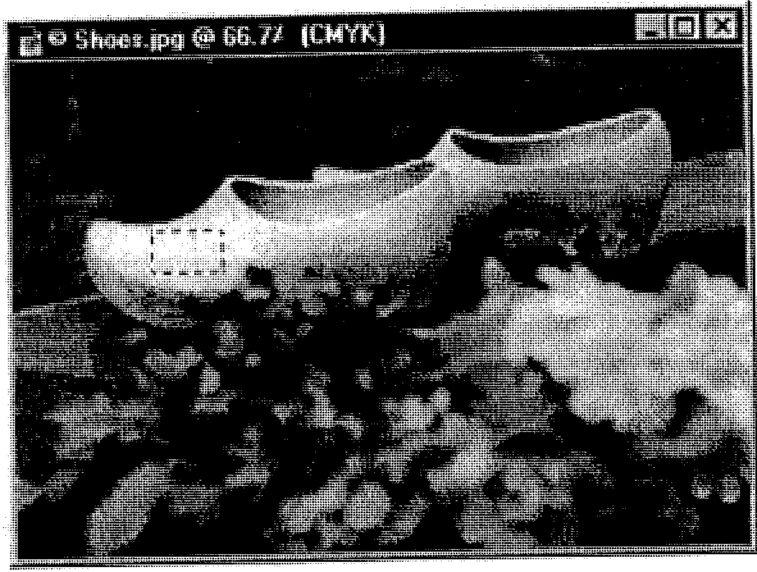
ملاحظة

كل من هذين الأمرين يستخدم ميزة Tolerance حسب تعريفها في اللوحة Magic Wand Options. راجع النقطة السابقة في الرقم «IV» لمزيد من التفاصيل.

انظر الشكل (12 ـ 5).

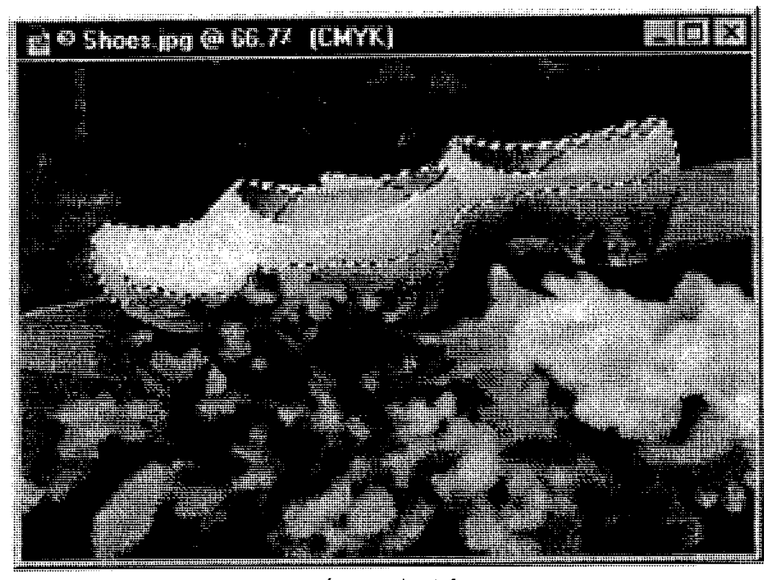
هذا الشكل يبيّن الاختيار الأصلي الذي سنستخدمه لأدراج الفرق بين استخدام الأمر Grow والأمر Similar لتوسيع الاختيار.

* اختر Grow من القائمة Select.



شكل (12 ـ 5)

انظر الشكل (13 ـ 5).

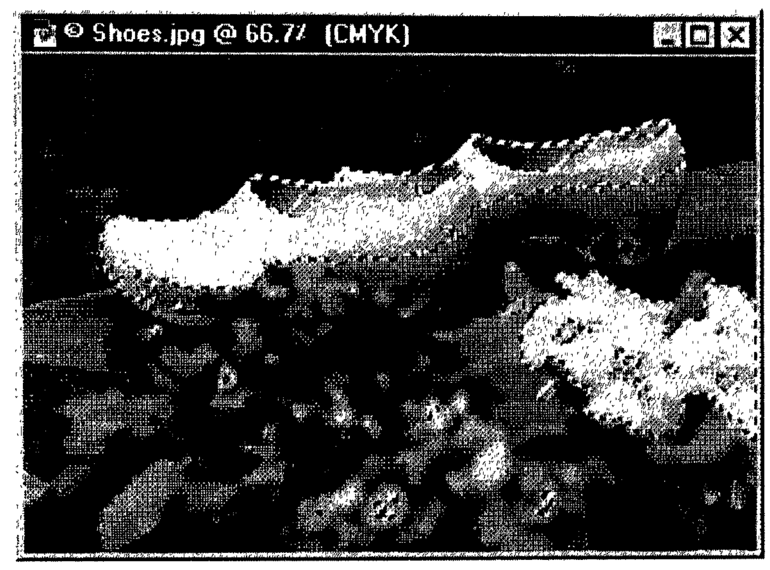


شكل (13 ـ 5)

يمتد الاختيار ليغطي كل بكسل متاخمة تحتوي على نفس لون الاختيار وتتساوى مع تعريف ميزة Tolerance.

* اختر Similar من القائمة Select.

انظر الشكل (14 ـ 5).



شكل (14 ـ 5)

يتم تمديد الاختيار ليغطي كل الألوان المطابقة مع الاختيار «في كل الرسم»، وتتساوى مع تعريف ميزة Tolerance.

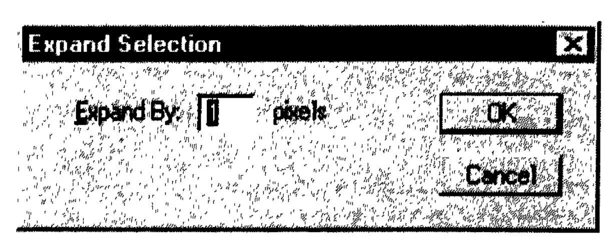
VII - توسيع وتضييق الاختيار

1ـ لتوسيع الاختيار:

* صوِّب نحو الأمر Modify من القائمة Select.
* اختر Expand من القائمة المسقطة.

انظر الشكل (15 ـ 5).

* ادخل قيمة (بالبكسل) بين 1 و16، ليتم توسيع الاختيار على أساسها، ضمن



شكل (15 ـ 5)

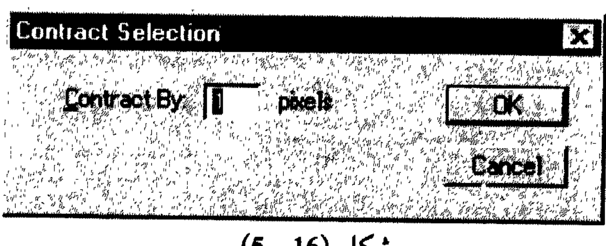
المربَّع Expand By.

* اختر OK.

2ـ لتضييق الاختيار:

* صوِّب نحو الأمر Modify من القائمة Select.
* اختر Contract من القائمة المسقطة.

انظر الشكل (16 ـ 5).



شكل (16 ـ 5)

* ادخل قيمة (بالبكسل) بين 1 و16، ليتم تضييق الاختيار على أساسها، ضمن المربَّع Contract By.
* اختر OK.

ملاحظة

إذا كان جزء من الاختيار يلامس نهاية الرسم، لا يتأثر ذلك الجزء بالأمر Contract By.

VIII - اختيار إطار حول إطار اختيار موجود

* صوّب نحو الأمر Modify من القائمة Select.
* اختر Border من القائمة المسقطة.

انظر الشكل (17 ـ 5).

Border

Width: 4 pixels

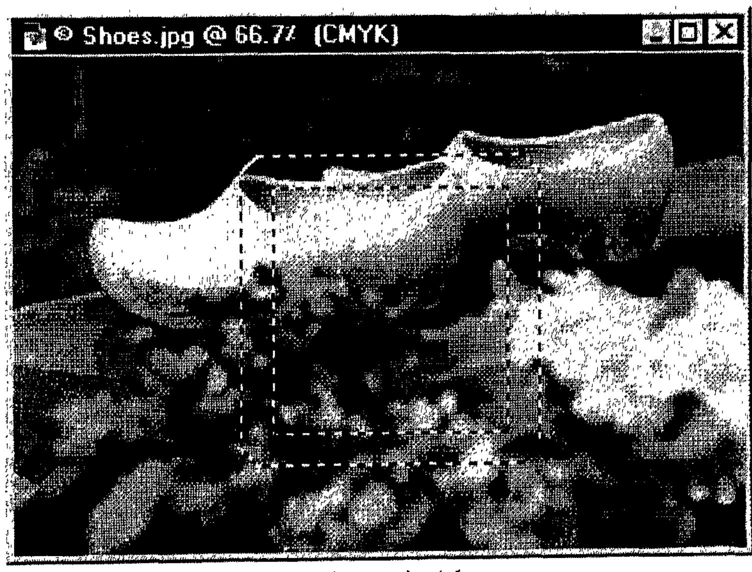
OK

Cancel

شكل (17 ـ 5)

* ادخل قيمة (بالبكسل) بين 1 و64 لمسافة الإطار عن إطار الاختيار الموجود.
* اختر OK.

انظر الشكل (18 ـ 5).



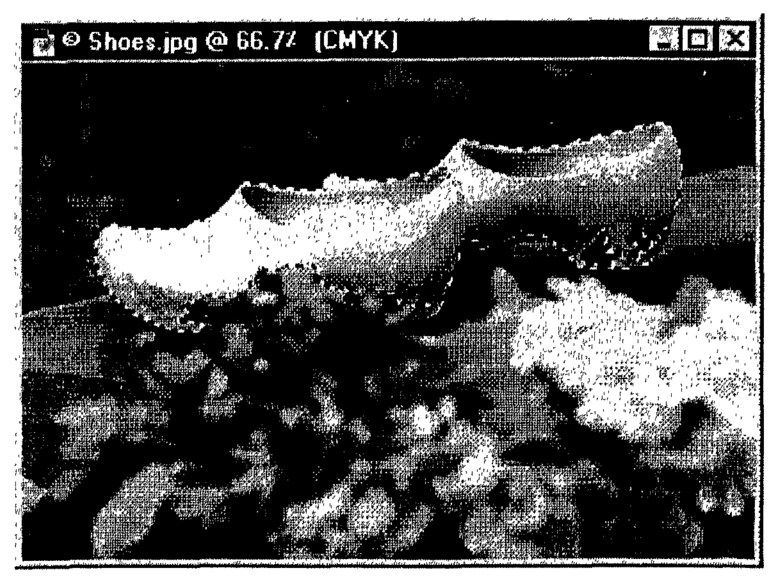
شكل (18 ـ 5)

يتم إضافة الإطار حسب المسافة التي ادخلتها.

IX - عكس الاختيار

باستخدام الأمر Inverse يمكنك عكس اختيارك، أي تختار كل ما لم يكن مختاراً، وتلغي اختيار ما كان مختاراً، . . .

انظر الشكل (19 ـ 5).



شكل (19 ـ 5)

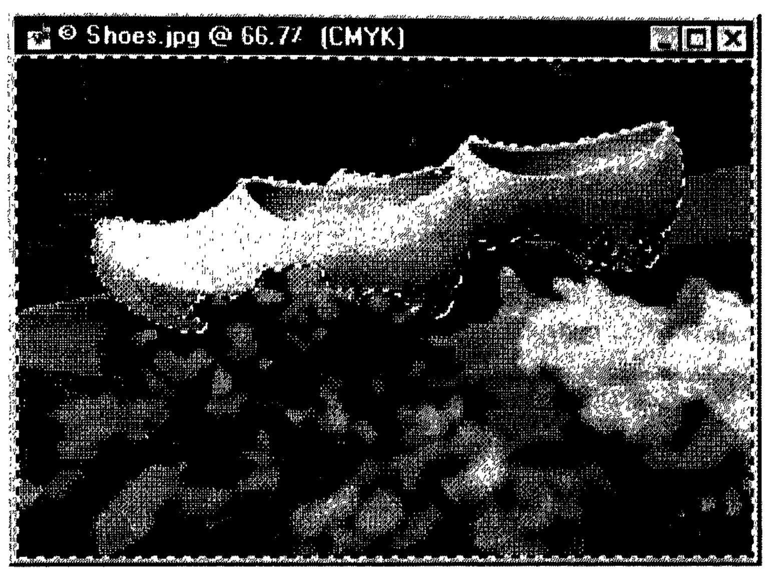
في حال أردت اختيار كل الرسم، بدون الحذاء المختار، . . .

* اختر Inverse من القائمة Select.

انظر الشكل (20 ـ 5).

ملاحظة

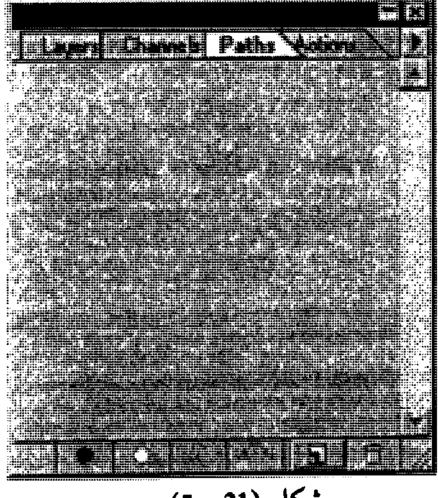
يمكنك اختيار Inverse من القائمة Select مرة أخرى، للعودة إلى الاختيار السابق.



شكل (20 ـ 5)

* الممرّات

المـمـر Path هو أي خط (مستقيم أو منحني) ترسمه باستخدام الآداة Pen. يتألف المـمـر من قطعة Segment، أو أكثر، محاطة بنقطتين لتحديد البداية والنهاية. الممر المنحني يتألف من خطوط اتجاه Direction، لتحديد شكل واتجاه كل قطعة منحنية. الممر المغلق، ليس له بداية أو نهاية، مثل الدائرة.



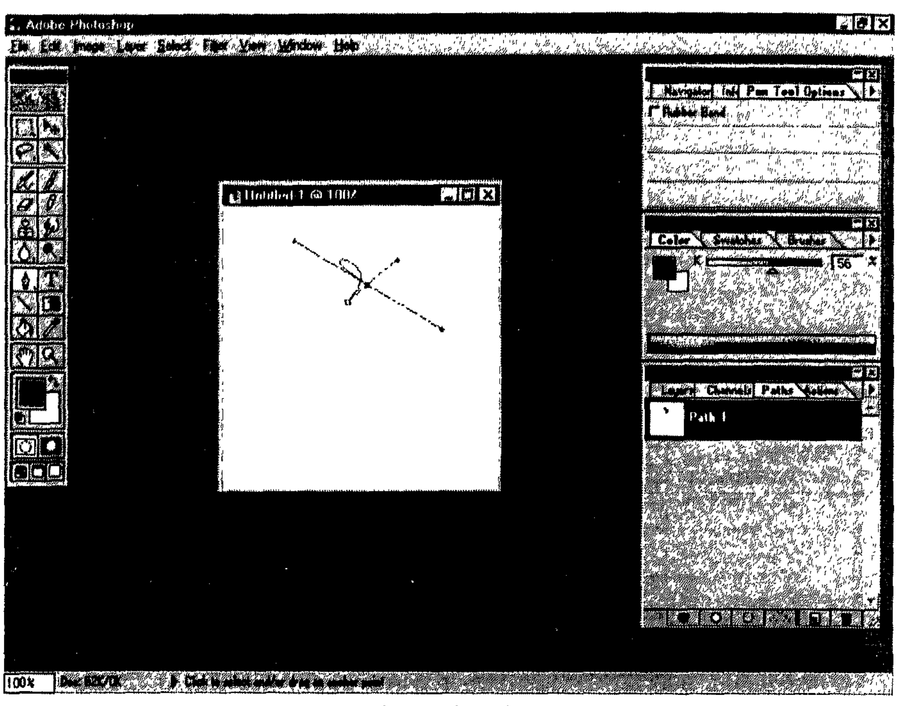
شكل (21 ـ 5)

يمكنك إنشاء الممرات عن طريق لوحة الممرات.

انظر الشكل (21 ـ 5).

* انقر الزر New Path في أسفل اللوحة Paths.
* انقر الآداة Pen في شريط الأدوات.
* ارسم الممر الجديد.

انظر الشكل (22 ـ 5).



شكل (22 ـ 5)

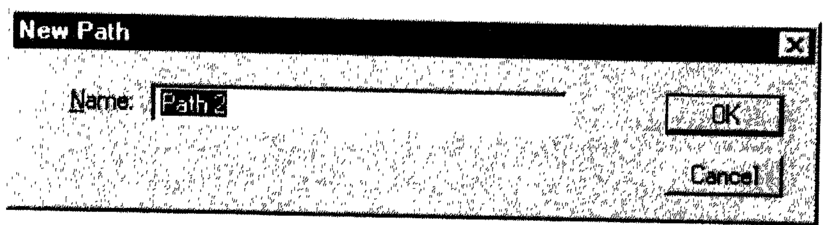
أو يمكنك رسم الممر بواسطة الآداة Pen، ثم تعريفه كممر جديد. بعد الإنتهاء من رسم الممر...

* استمر بضغط المفتاح Alt بينما تنقر الزر New Path في اللوحة Paths.

انظر الشكل (23 ـ 5).

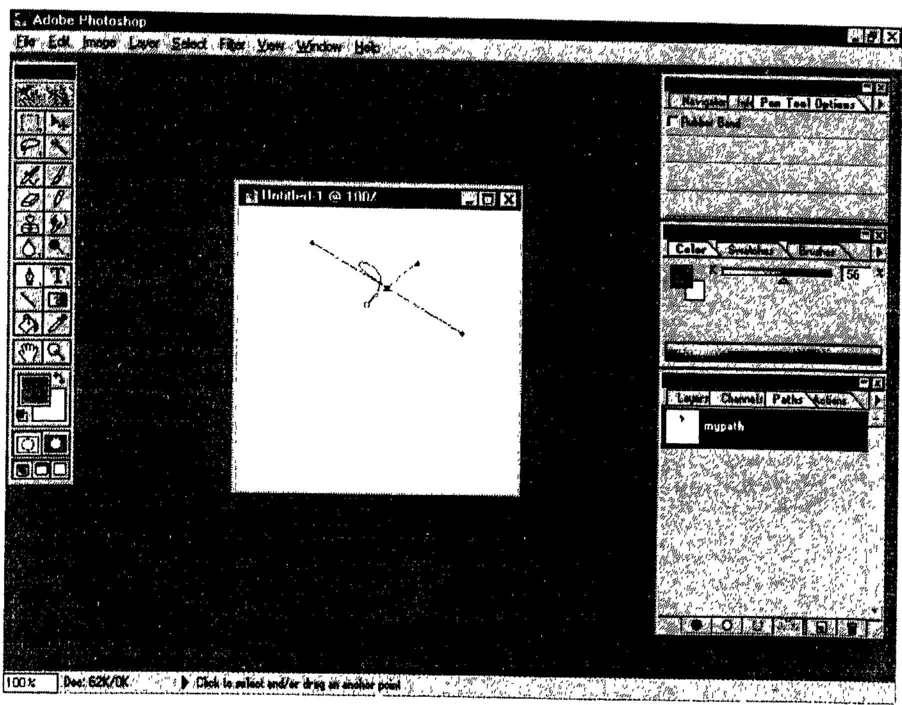
* ادخل اسم للمر الجديد.
* اختر OK.

انظر الشكل (24 ـ 5).



شكل (23 ـ 5)

فيضاف الممر إلى قائمة الممرات في اللوحة Paths.



شكل (24 ـ 5)

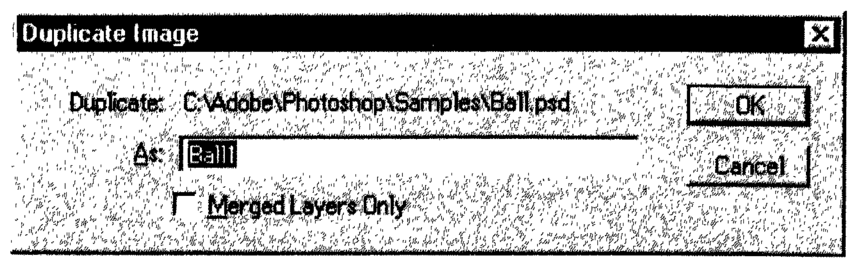
ملاحظة

لإعادة تسمية الممر، تنقره نقرةً مزدوجة من اللوحة **Paths**، ثم تدخل الاسم الجديد ضمن مرّبع الحوار، وتختار **OK**.

* تكرار الرسم

عندما تكرر رسم، تعمل على نسخة مع كل طبقاته، قنواته وباقي محتوياته، وتركيزه ضمن الذاكرة أي بدون حفظه، وذلك لاستطلاع تأثير عمل معيّن عليه قبل الاعتماد. لتكرار الرسم:

* افتح الرسم الذي تريد تكراره.
* اختر Duplicate من القائمة Image. انظر الشكل (25 ـ 5).



شكل (25 ـ 5)

* ادخل اسم للنسخة المكررة.
* شغِّل الخيار Merged Layers Only لتكرار الرسم بدون الطبقات.
* اختر OK.

انظر الشكل (26 ـ 5).

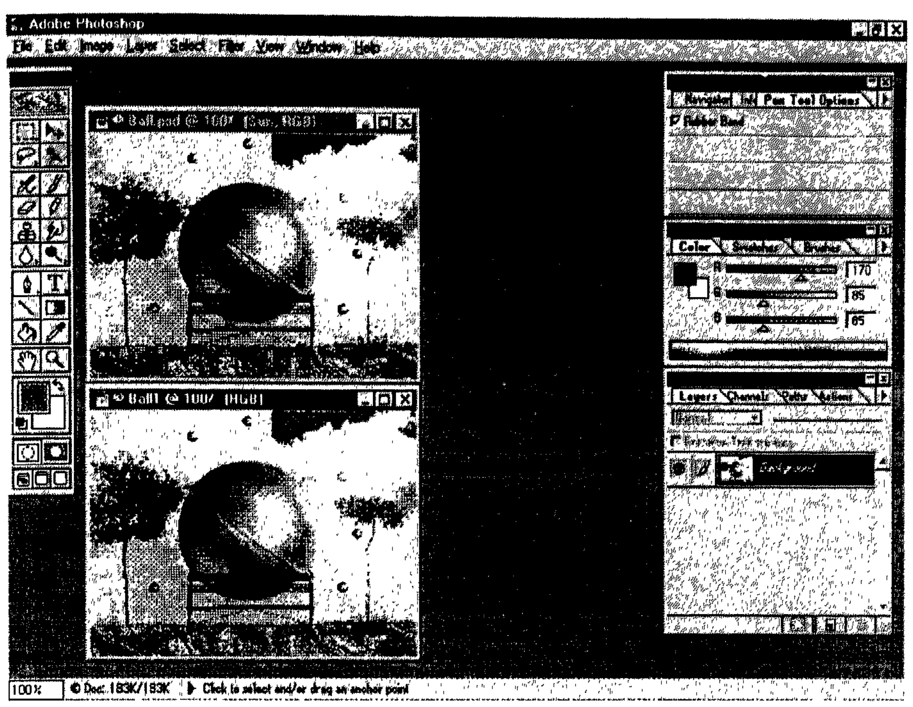
يتم تكرار الرسم في نافذة منفصلة خاصة به.

ملاحظة

لتكرار رسم بدون إعطائه اسم، استمر بضغط المفتاح Alt بينما تختار Duplicate من القائمة Image.

* نقل الاختيار

يمكنك نقل الاختيار إلى موقع آخر باستخدام الأداة Move. عندما تنقل اختيار، يُنشيء Photoshop طبقة مؤقتة تحت الاسم Floating Selection، تظهر ضمن اللوحة



شكل (26 ـ 5)

Layers . عندما تعتمد بشأن النقل، تنقر أي مكان خارج الاختيار، فيتم دمج الطبقة Floating selection مع الطبقة الحالية.

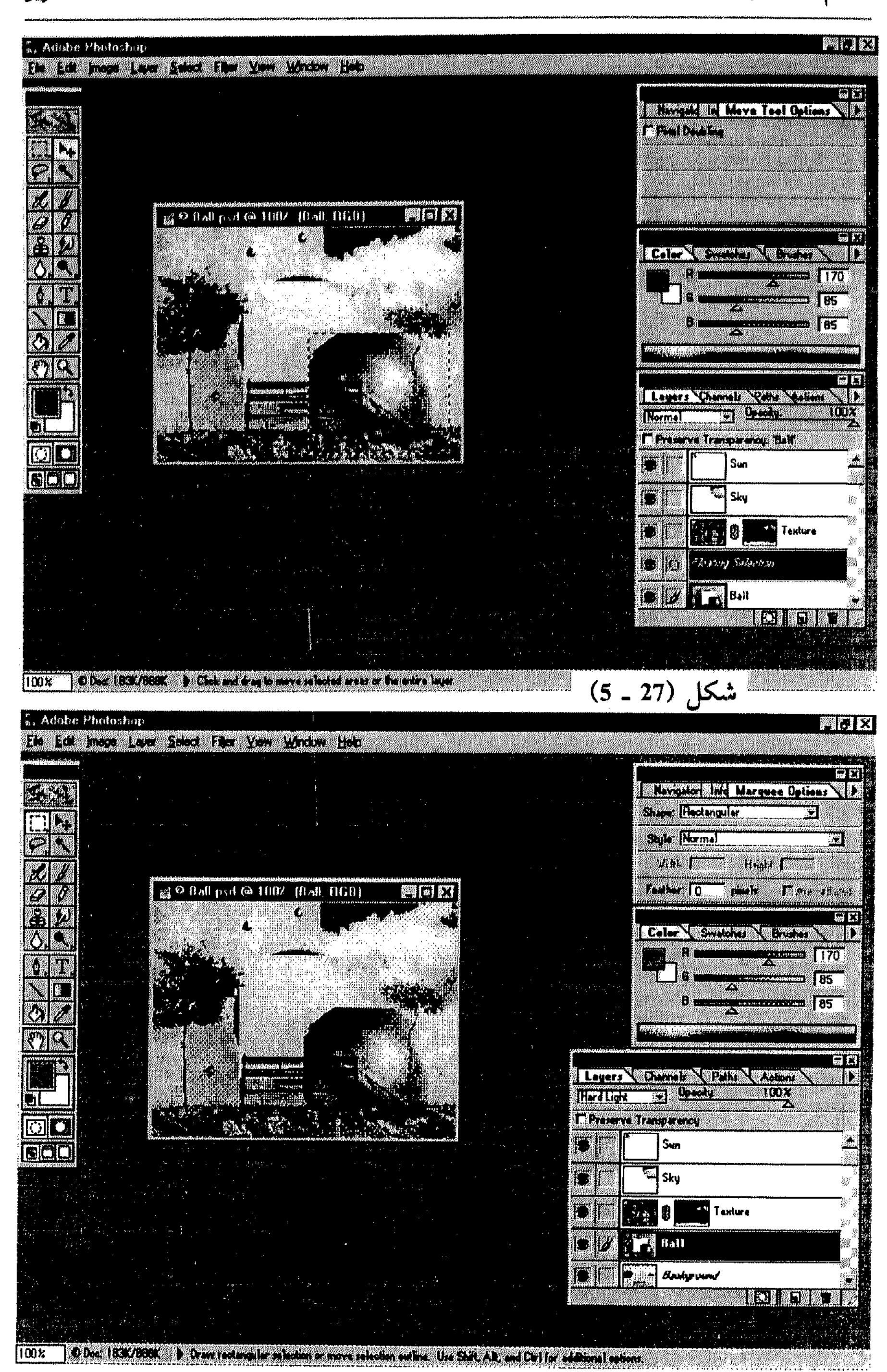
* اختر ما تريد نقله.
* اختر الأداة Move.
* اسحب الاختيار إلى الموقع الجديد.

انظر الشكل (27 ـ 5).

لاحظ الطبقة Floating Selection ضمن اللوحة Layers. لتثبيت النقل، انقر أي مكان خارج الاختيار، فتصبح الطبقة المؤقتة جزءاً من الطبقة الحالية.

انظر الشكل (28 ـ 5).

في حال أردت نقل الطبقة المؤقتة إلى طبقة قائمة بحد ذاتها (أي بدون الإنضمام إلى الطبقة التي تحتوي اختيار النقل)، اسحب Floating Selection ضمن اللوحة Layers



شكل (27 ـ 5)

شكل (28 ـ 5)

إلى الزر New Layer في الأسفل. انظر الشكل (29 ـ 5).

Make Layer
Name: Layer 1
OK
Opacity: 100 % Mode: Normal
Cancel
Group With Previous Layer

شكل (29 ـ 5)

ادخل اسم للطبقة. يمكنك تشغيل الخيار Group With Previous Layer لضم الطبقة Floating Selection إلى الطبقة الحالية، ثم اختر OK.

انظر الشكل (30 ـ 5).



شكل (30 ـ 5)

تضاف الطبقة المعرفة إلى باقي طبقات الرسم.

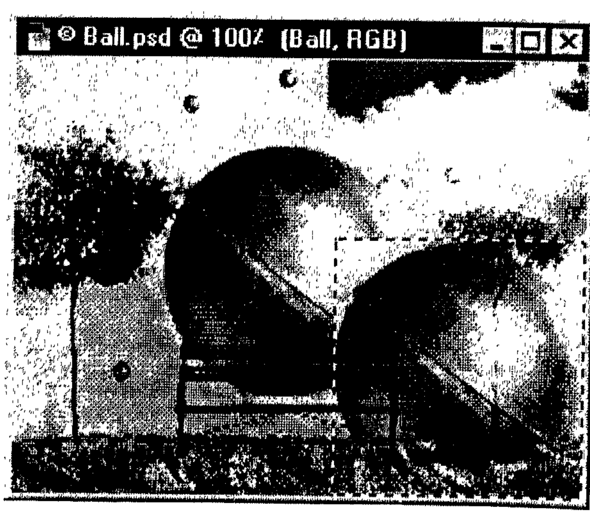
يمكنك استخدام الأمر Cut من القائمة Edit، لقص الاختيار ومن ثم إعادة تركيزه في موقع جديد باستخدام الأمر Paste من نفس القائمة.

* نسخ الاختيار ولصقه

I - لنسخ الاختيار أثناء سحبه

* اختر ما تريد نسخه.
* اختر الآداة Move من شريط الأدوات.
* استمر بضغط المفتاح Alt بينما تسحب النسخة إلى الموقع المطلوب.

انظر الشكل (31 ـ 5).



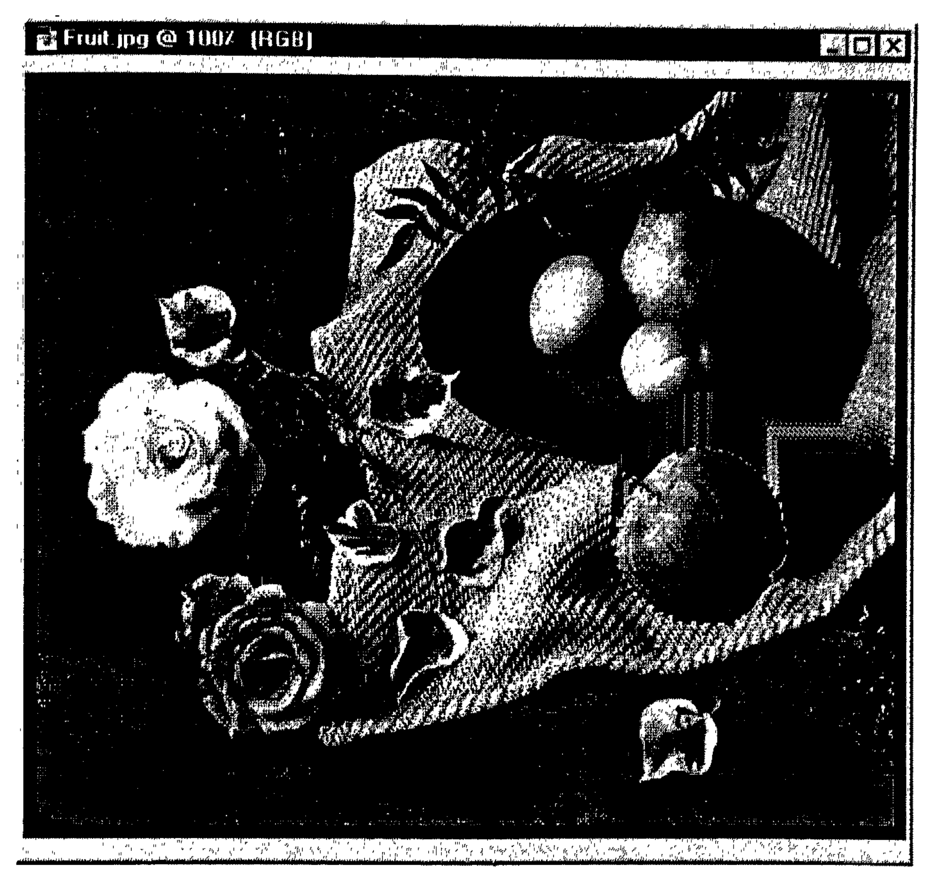
شكل (31 ـ 5)

II - لإنشاء عدة نسخ من الاختيار

* اختر ما تريد نسخه.
* اختر الآداة Move من شريط الأدوات.

* لإضافة النسخة على بعد 1 بكسل (بأي اتجاه) استمر بضغط المفتاح Alt بينما تضغط مفتاح سهم مناسب مع الاتجاه الذي تريده.

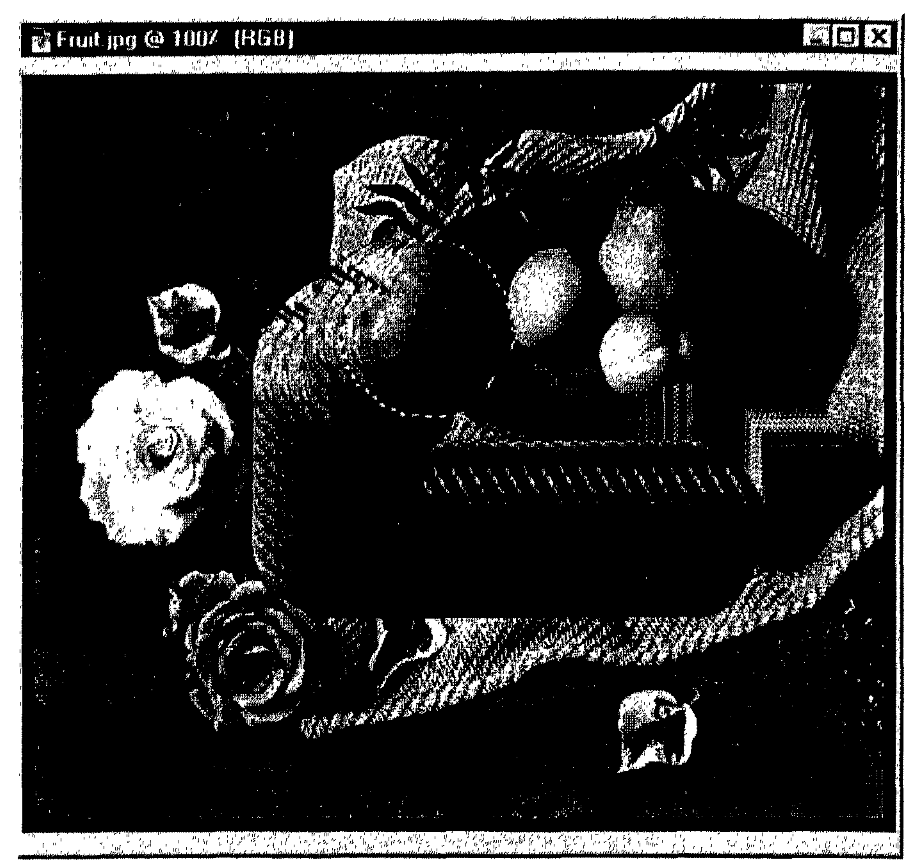
انظر الشكل (32 ـ 5).



شكل (32 ـ 5)

لإضافة النسخة على بعد 10 بكسل (بأي اتجاه) استمر بضغط Alt/Shift تضغط مفتاح سهم مع الاتجاه الذي تريده. انظر الشكل (33 ـ 5).

أثناء الاستمرار بضغط Alt أو Alt/ Shift، مع كل ضغطه على مفتاح سهم، يتم إنشاء نسخه عن الاختيار ضمن مسافة 1 بكسل أو 10 بكسل باتجاه مفتاح السهم المستخدم.



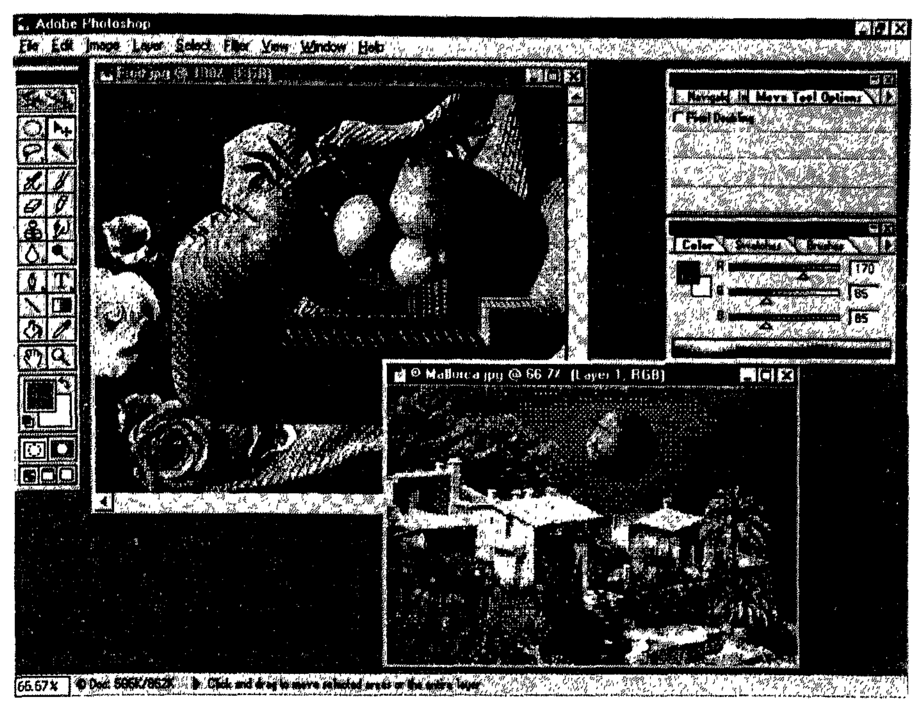
شكل (33 ـ 5)

III - لنسخ الاختيار من رسم لآخر

يمكنك استخدام الأمر Copy ثم Paste (كما سندرج لاحقاً) أما الطريقة الأسرع فهي بالسحب.

* اختر ما تريد نسخه من النافذة المصدر.
* اختر الآداة Move من شريط الأدوات.
* اسحب الاختيار إلى نافذة الرسم الهدف.

انظر الشكل (34 ـ 5).



شكل (34 ـ 5)

يمكنك سحب النسخة بعدها لتركيزها في الموقع المناسب.

ملاحظة

في حال نسخت الاختيار إلى رسم لا يدعم الطبقات، يتم تركيز الرسم ضمن الطبقة المؤقتة Floating Selection.

IV - النسخ باستخدام الأمر Copy

* اختر ما تريد نسخه.
* اختر الأمر Copy من القائمة Edit.
* اختر الموقع الذي تريد تركيز النسخة ضمنه (اختياري).
* اختر Paste من القائمة Edit.

فيتم تركيز النسخ في الموقع المعيَّن، أو ضمن نافذة الهدف ليتم تركيزه عن طريق السحب في الموقع الذي تريده.

V - النسخ باستخدام الأمر Copy Merged

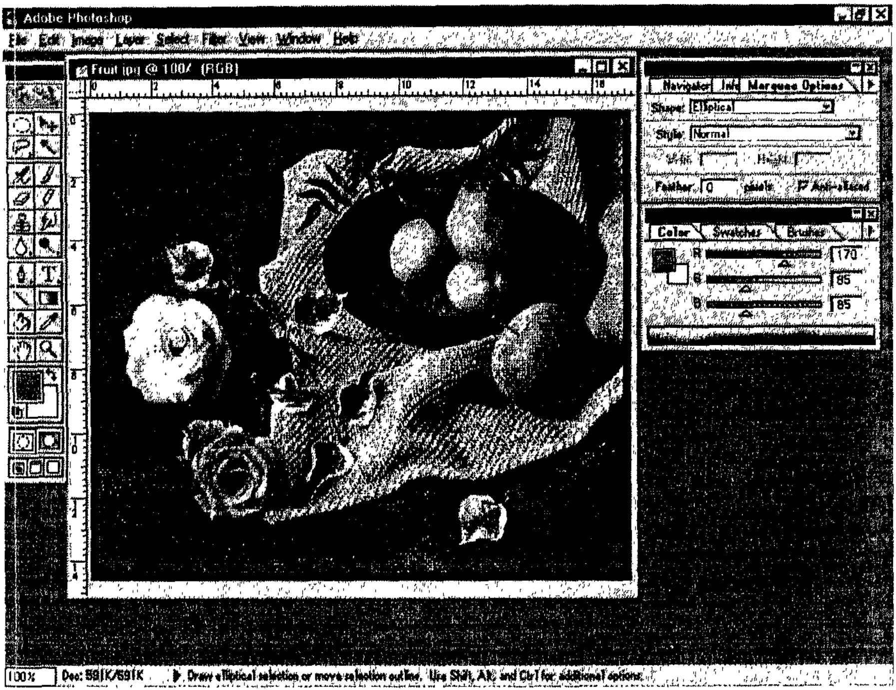
هذا الأمر يتم استخدامه بنفس طريقة استخدام الأمر Copy، إلا أنه ينسخ كل الطبقات المرئية من الرسم.

* استخدام المسطرة، الشبكة وخطوط الإرشاد

يزودك Photoshop بالمساطر Rulers، الشبكات Grids وخطوط الإرشاد Guids لمساعدتك على موازاة محتويات رسمك.

I - المسطرة

* اختر Show Rulers من القائمة View. انظر الشكل (35 ـ 5).



شكل (35 ـ 5)

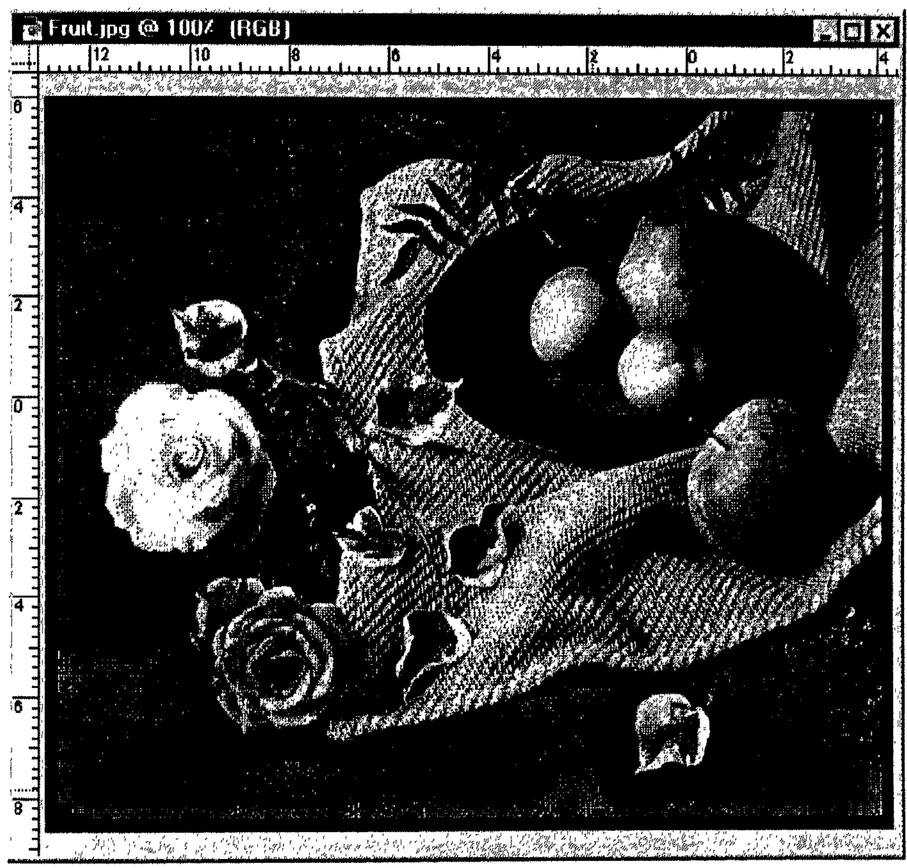
ملاحظة

الأمر Show Rulers يتحوّل إلى Hide Rulers في القائمة View لاستخدامه في إخفاء المسطرة.

لتغيير نقطة الأساس (صفر) للمسطرة. . .

* اسحب نقطة التقاطع بين المسطرتين إلى الموقع الذي تريد أن يبدأ القياس عنده.

انظر الشكل (36 ـ 5).



شكل (36 ـ 5)

لإعادة النقطة الأساسية إلى موقعها الافتراضي، انقر نقطة التقاطع بين المسطرتين نقرةً مزدوجة.

لتعديل إعدادات المسطرة:

* انقر أي مسطرة نقرةً مزدوجة.

أو...

* اختر Units & Rulers من القائمة المسقطة للأمر Preferences من القائمة File.

انظر الشكل (37 ـ 5).

شكل (37 ـ 5)

* اختر وحدة القياس من القائمة المسقطة Units.
* ادخل قيمة للقياسات المطلوبة للأعمدة، الطباعة، إلخ...
* اختر OK.

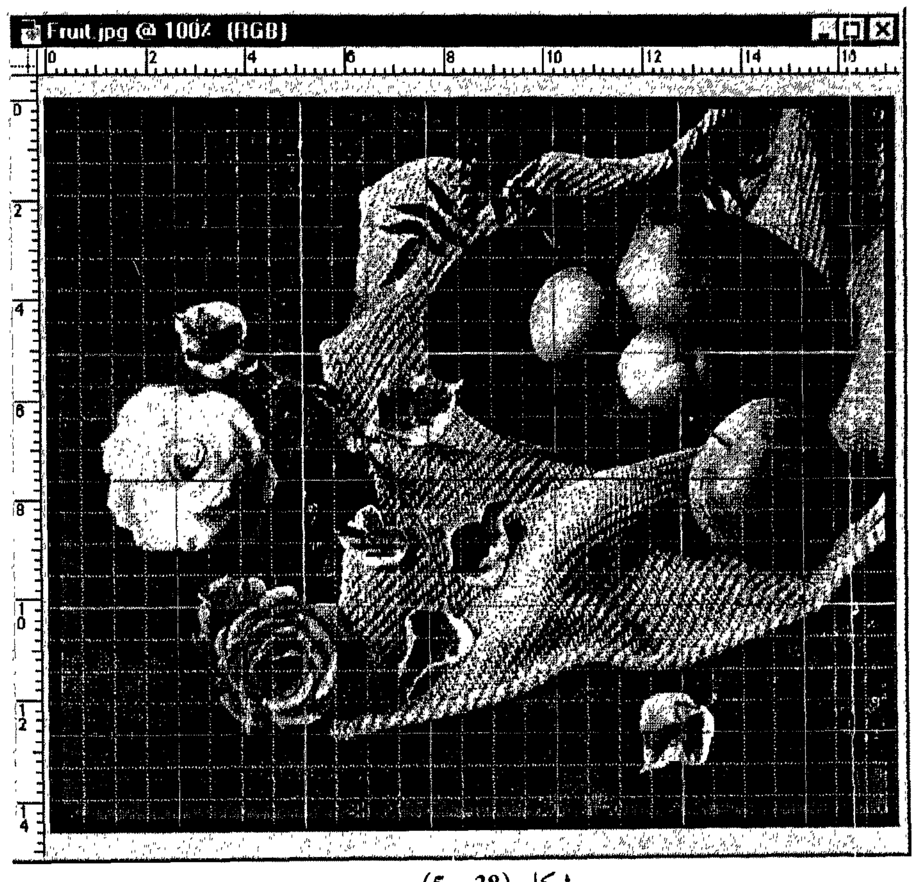
II - الشبكة وخطوط الإرشاد

تستخدم الشبكة وخطوط الإرشاد بنفس الطريقة تقريباً، وذلك للحصول على الموزاة لمحتويات الرسم.

1 ـ لعرض الشبكة:

* اختر Show Grid من القائمة View.

انظر الشكل (38 ـ 5).



شكل (38 ـ 5)

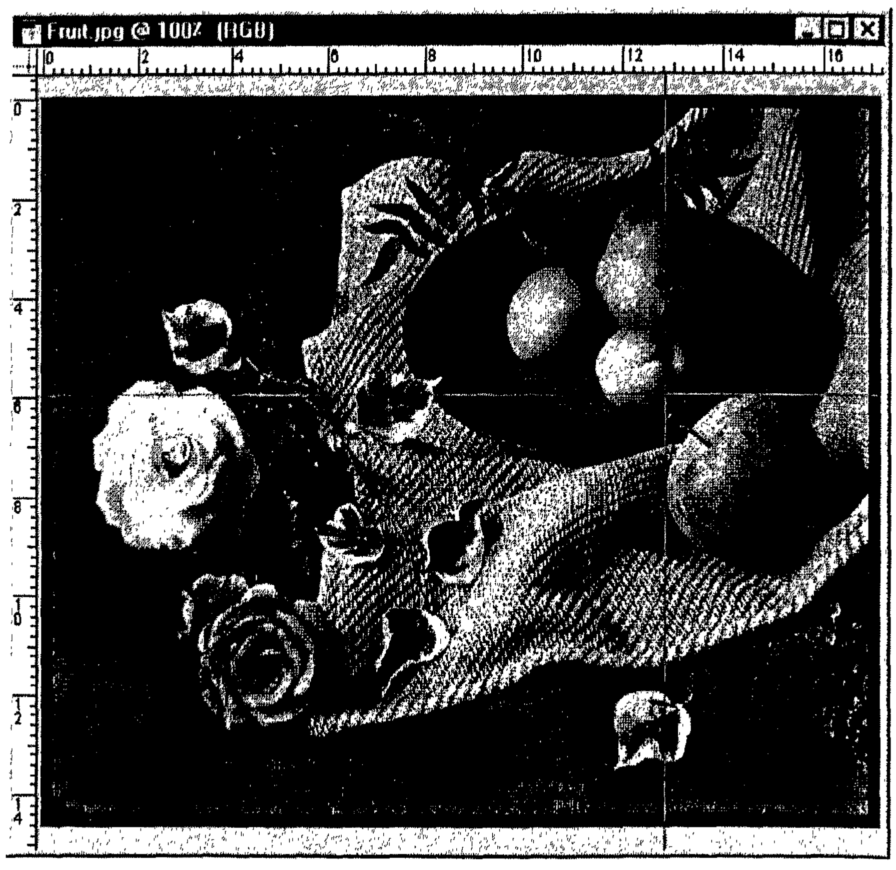
عند اختيار Snap to Grid (تشغيل الأمر «✓»)، يتم اتباع الاختيار والنقل حسب الشبكة، أي يتوازى معها من الأعلى أو الأسفل ومن اليمين أو اليسار.

ملاحظة

الأمر Show Grid يتحوّل إلى Hide Grid في القائمة View لاستخدامه في إخفاء الشبكة.

2 ـ لعرض خطوط الإرشاد:

* اختر Show Guides من القائمة View.
* اسحب خط إرشاد أفقي من المسطرة الأفقية وخط إرشاد عامودي من المسطرة العامودية. انظر الشكل (39 ـ 5).



شكل (39 ـ 5)

ملاحظة

الأمر Show Guids يتحوّل إلى Hide Guids في القائمة View لاستخدامه في إخفاء خطوط الإرشاد.

عند إخفاء خطوط الإرشاد، لا يتم إلغاءها، إنما تعود إلى نفس المكان الذي سحبتها إليه عند معاودة عرضها. لإلغاء خطوط الإرشاد، تختار Clear Guides من القائمة View، يمكنك تثبيت خطوط الإرشاد بشكلٍ لا يعود بإمكانك نقلها أو إلغاءها، وذلك بتشغيل الأمر Lock Guides من القائمة View.

ملاحظة

لإلغاء تثبيت خطوط الإرشاد، تختار الأمر Lock Guides لإلغاء العلامة «✓» من جانبه.

عند اختيار Snap to Guides (تشغيل الأمر «✓»)، يتم اتباع الاختيار والنقل حسب خطوط الإرشاد، أي يتوازى معها من الأعلى أو الأسفل ومن اليمين أو اليسار. لتغيير موقع خط الإرشاد، . . .

- انقر الآداة Move من شريط الأدوات.
- صوّب مؤشر الماوس نحو خط الإرشاد ثم اسحبه إلى الموقع الجديد.

لتغيير خط الإرشاد الأفقي إلى عامودي أو العامودي إلى أفقي:

- انقر الآداة Move في شريط الأدوات.
- استمر بضغط المفتاح Alt بينما تنقر خط الإرشاد.

ولموازاة خط الإرشاد مع أقرب وحدة قياس في المسطرة:

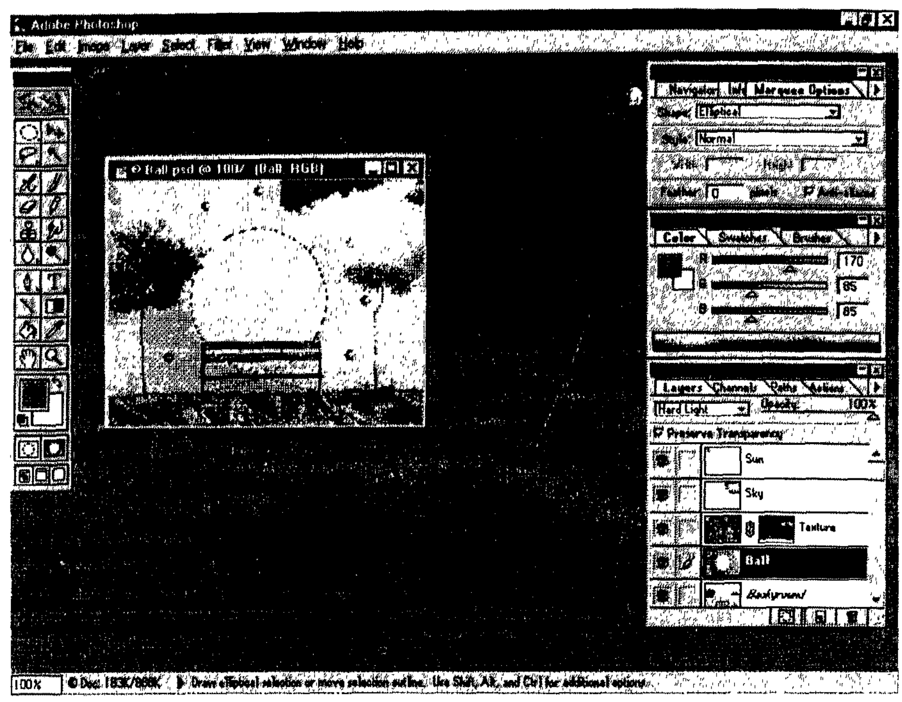
- انقر الآداة Move في شريط الأدوات.
- استمر بضغط المفتاح Shift بينما تنقر خط الإرشاد، أو تسحبه لتقريبه من الوحدة المطلوبة.

* حذف الاختيار

لحذف الاختيار . . .

* اختر Clear من القائمة Edit أو اضغط المفتاح Backspace.

انظر الشكل (40 ـ 5).



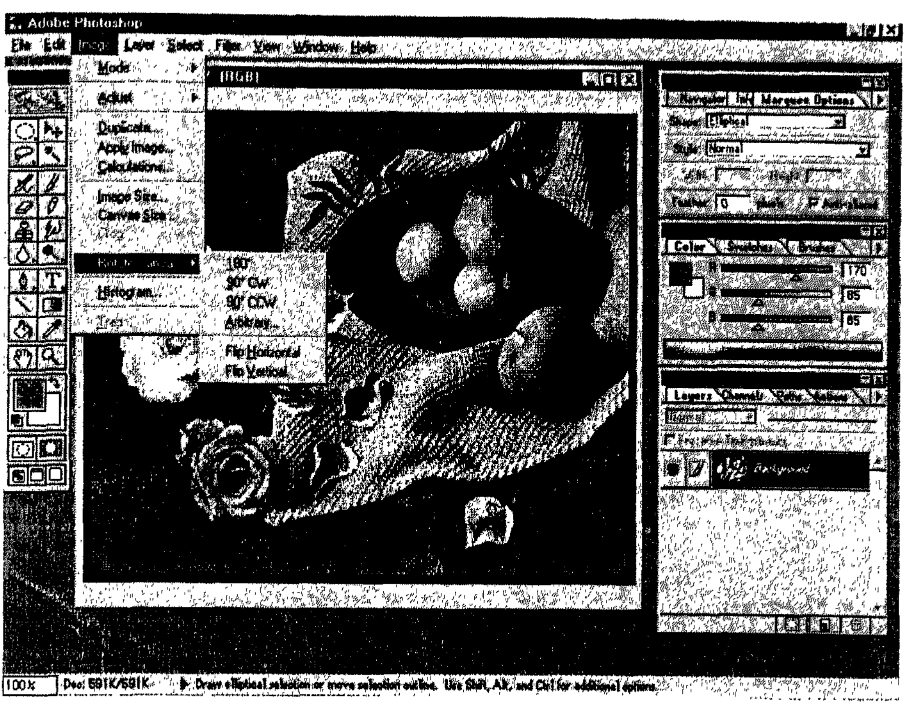
شكل (40 ـ 5)

عند حذف اختيار موجود على الخلفية أو على طبقة معينة عندما يكون الخيار Preserve Trasperancy (في اللوحة Layers) عاملاً، يتم استبدال الموقع الأصلي (للاختيار المحذوف) بلون الخلفية. لكن عند تنفيذ نفس العمل ولكن الخيار Preserve Trasperancy غير عاملاً، يتم استبدال الموقع الأصلي (للاختيار المحذوف) بالشفافية المعينة للطبقة.

* تدوير وعكس الرسم

تدوير وعكس الرسم، يتم عن طريق القائمة المسقطة للأمر Rotate Canvas من القائمة Image.

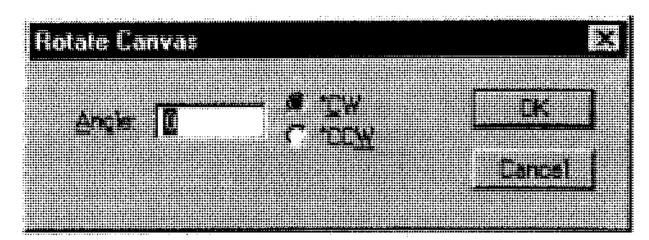
انظر الشكل (41 ـ 5).



شكل (41 ـ 5)

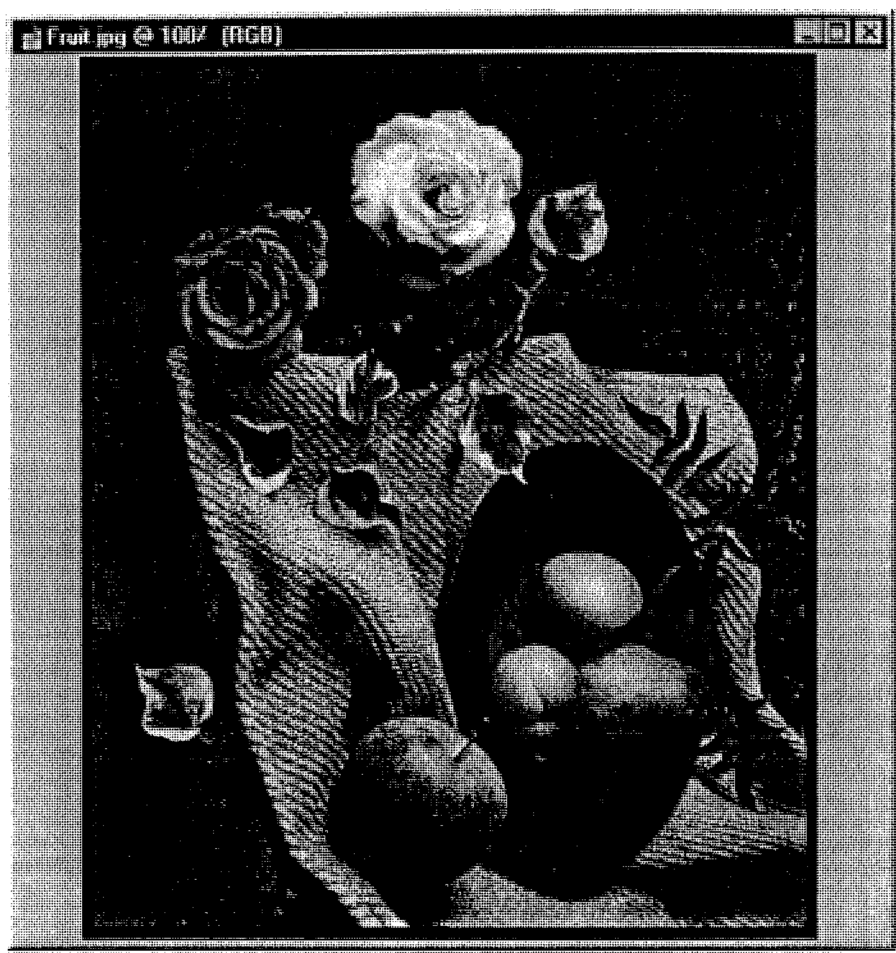
- اختر 180 لتدوير الاختيار بـ 180 درجة.
- اختر CW 90 لتدوير الاختيار بـ 90 درجة مع اتجاه عقارب الساعة.
- اختر CCW 90 لتدوير الاختيار بـ 90 درجة بعكس اتجاه عقارب الساعة.
- اختر Arbitrary ليظهر لك مربّع حوار كما في الشكل (42 ـ 5).

تدخل الدرجة ضمن Angle ثم تشغّل الخيار CW للتدوير مع إتجاه عقارب الساعة، أو تشغل الخيار CCW للتدوير بعكس إتجاه عقارب الساعة، ثم تختار OK.



شكل (42 ـ 5)

انظر الشكل (43 ـ 5).



شكل (43 ـ 5)

ولعكس الرسم، من نفس القائمة المسقطة للأمر Rotate Canvas (راجع الشكل (41 ـ 5)) من القائمة Image:

- اختر Flip Horizontal لعكس الرسم أفقياً على المحور العامودي Vertical Axis.
- اختر Flip Vertical لعكس الرسم عامودياً على المحور الأفقي Horizontal Axis.

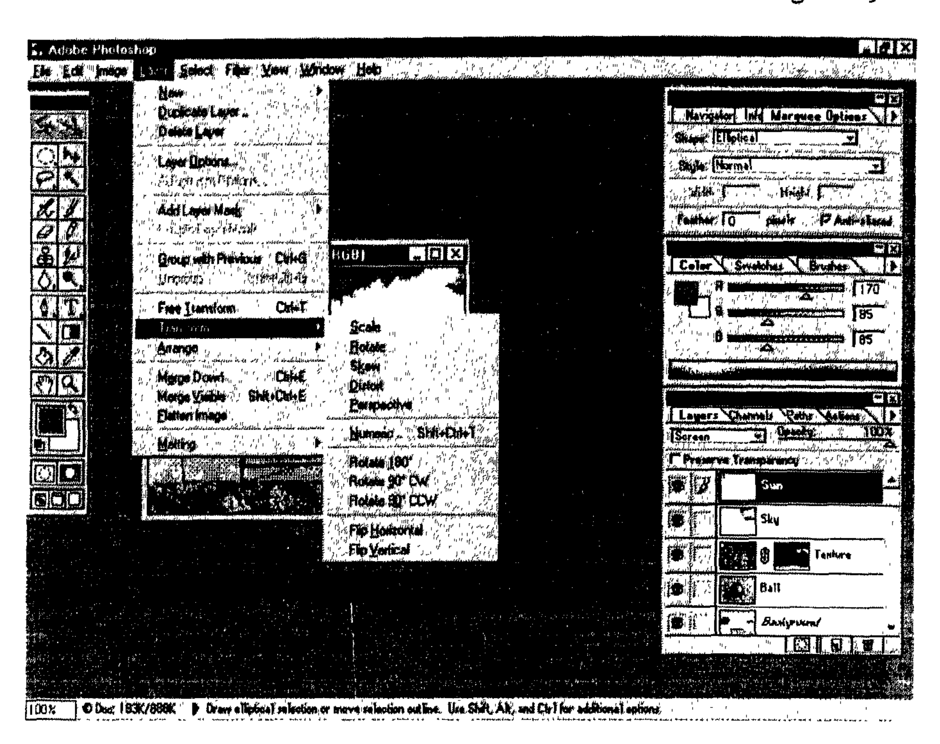
انظر الشكل (44 ـ 5).



شكل (44 ـ 5)

إذا أردت عكس أو تدوير خيارات معينة من الرسم، مع خيارات إضافية أخرى

تستخدم خيارات القائمة المسقطة للأمر Transform من القائمة Layer بنفس الطريقة. أنظر الشكل (45 ـ 5).



هذه الأوامر تعمل على الطبقات أو الاختيار في الرسم. يمكنك أيضاً استخدام الأمر Free Transform، لعكس، تدوير، إلخ... الرسم حسبما يناسبك.

انظر الشكل (46 ـ 5).

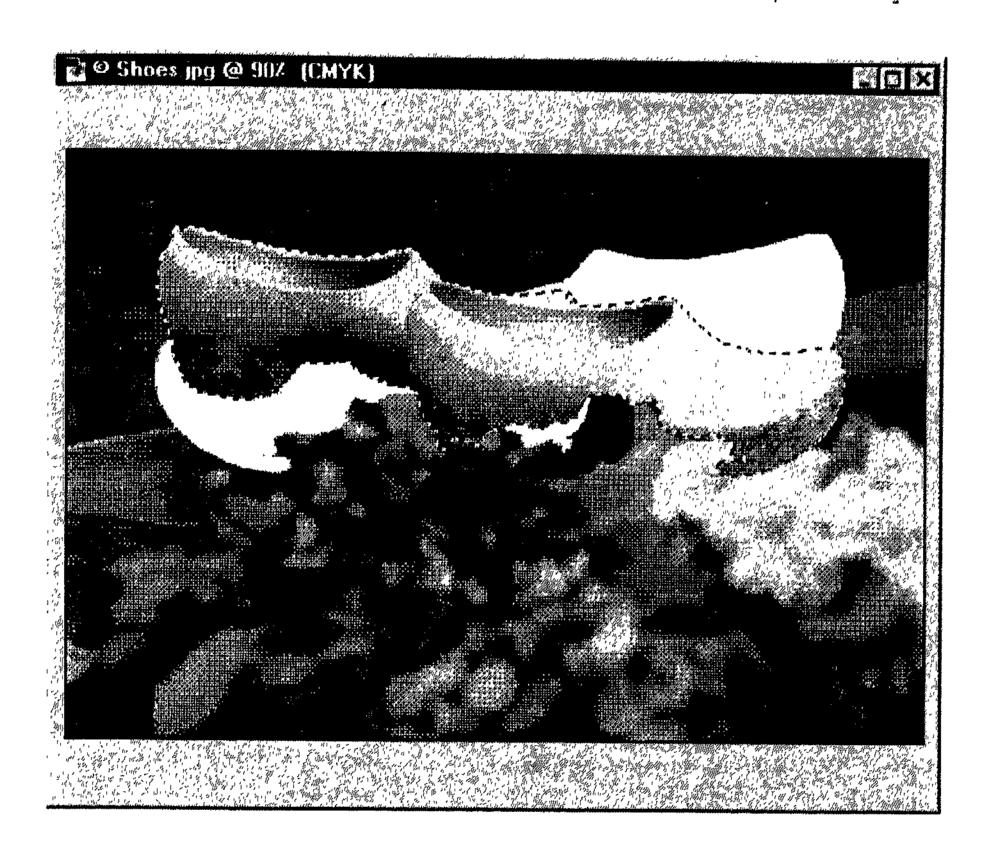
* استخدام أدوات للتحرير

فيما يلي ندرج أدوات تجدها ضمن شريط الأدوات للبرنامج Photoshop، تستخدمها لعمليات تحريرية مختلفة:

I - الأداة Rubber Stamp

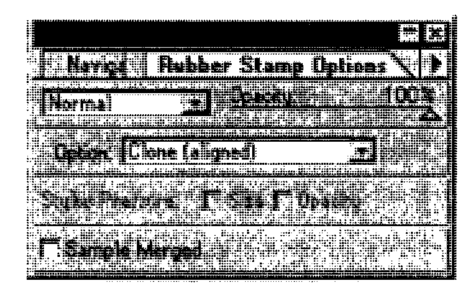
تساعدك هذه الأداة على تلوين نسخة، أو نسخة معدّلة، من الرسم ضمن نافذته

أو في نافذة رسم آخر.



* انقر الآداة Rubber Stamp من شريط الأدوات. يتم عرض اللوحة Rubber Stamp Options.

انظر الشكل (47 ـ 5).



* اسحب الزالق لإعداد الغباشة Opacity.

* اختر تجهيز لعمل الآداة Rubber Stamp من القائمة المسقطة Option.

* استمر بضغط المفتاح Alt بينما



تنقر المساحة التي تريد التلوين على أساسها.

* اسحب فوق المساحة التي تريد تلوينها.

انظر الشكل (48 ـ 5).

ملاحظة

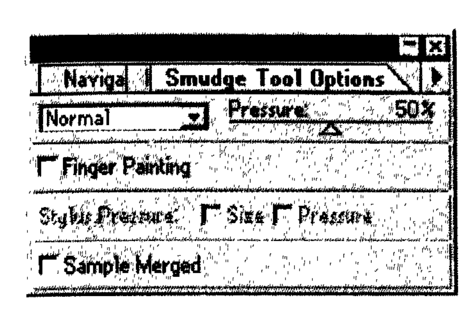
عليك التجربة باستخدام الآداة Rubber Stamp للحصول على أفضل النتائج.

II - الآداة Smudge

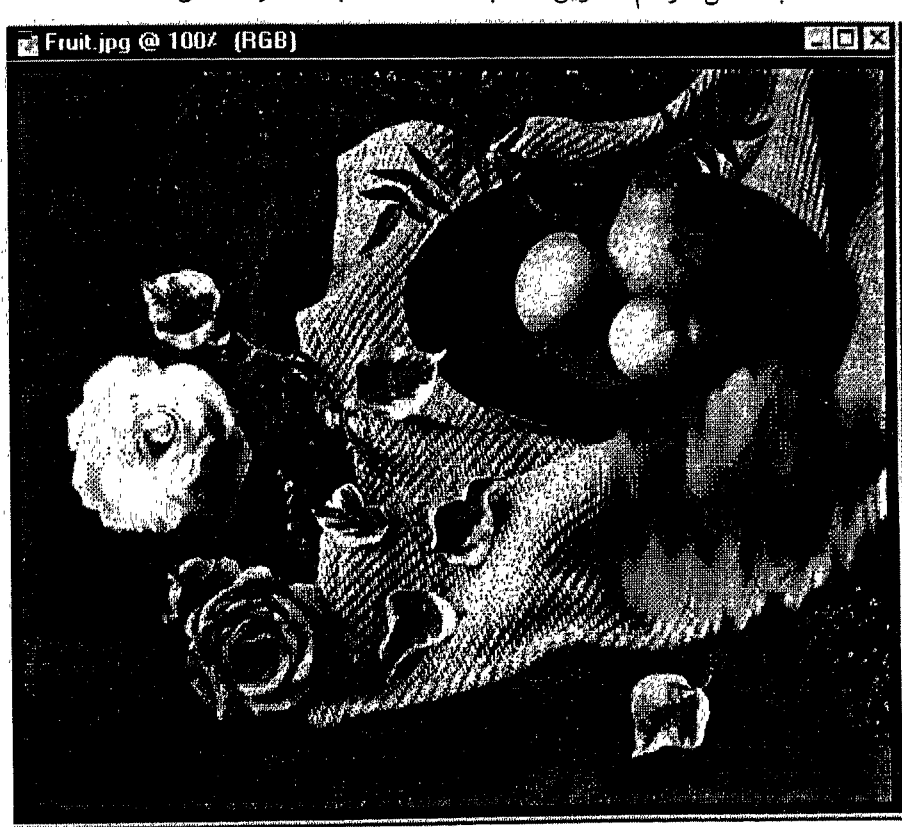
هذه الآداة تعمل مثل سحب الأصبع فوق قلم حبر.

* انـقـر الأداة Smudge مـن شـريـط الأدوات. يـتـم عـرض الـلـوحـة Smudge Tool Options.

انظر الشكل (49 ـ 5).



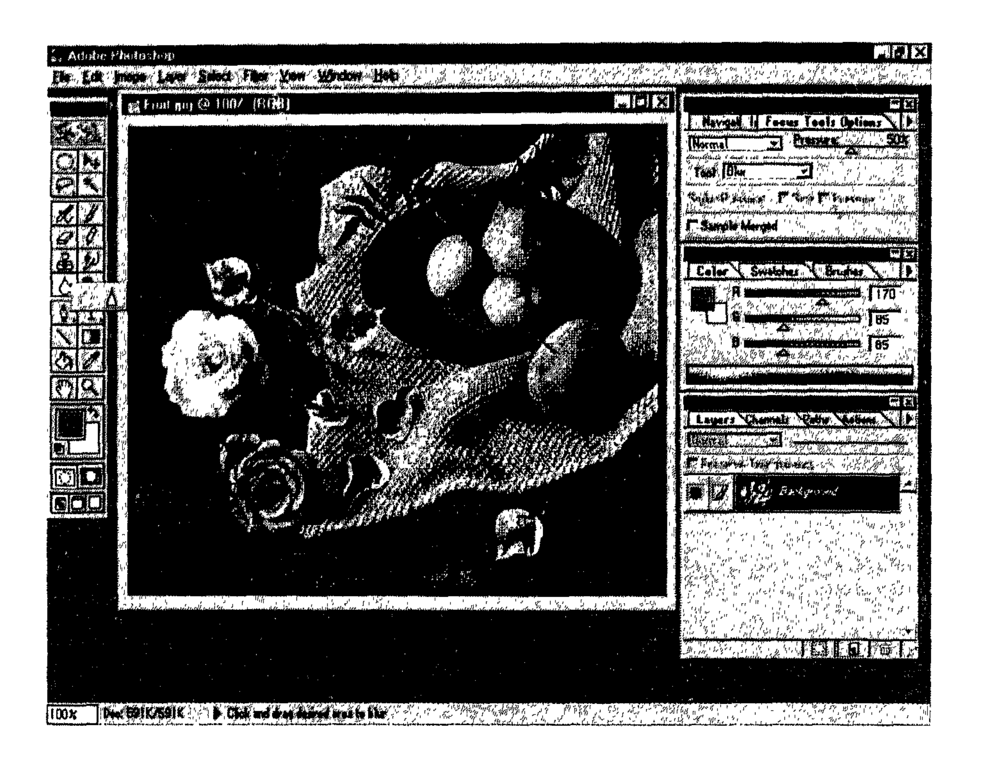
* اسحب الزالق لإعداد قوة الضغط Pressure.
* شـغـل الـخـيـار Finger Painting للتلوين على أساس اللون الأمامي مع كل نقرة. إذا لم تشغل هذا الخيار، يتم استخدام اللون الذي يقع تحت مؤشر الماوس.
* اسحب داخل الرسم للتلوين حسب اتجاه السحب. انظر الشكل (50 ـ 5).



III - الآداة Blur والآداة Sharpen

* اختر الآداة Blur أو الآداة Sharpen لإعداد الوضوح في الرسم من شريط الأدوات. يتم عرض اللوحة Focus Tools Options.

انظر الشكل (5 ـ 51).

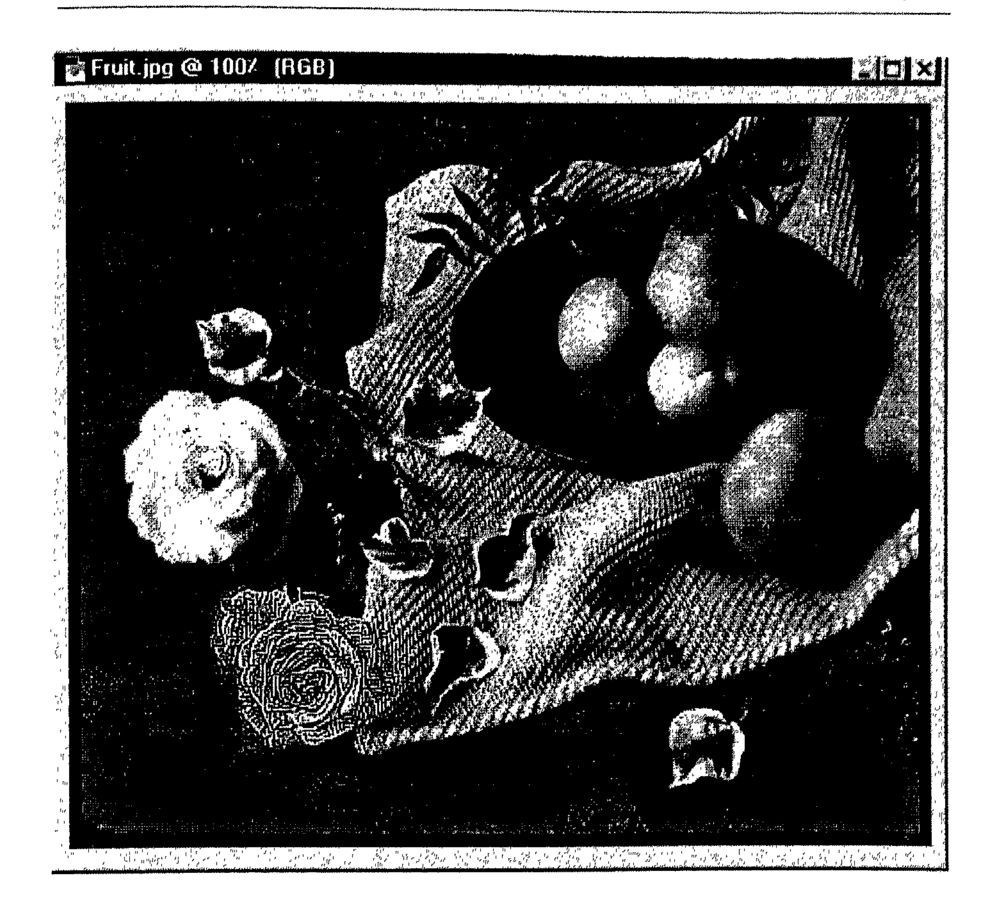


* اختر الآداة (Blur أو Sharpen) من القائمة المسقطة Tool ضمن اللوحة Focus Tools Options.

* اسحب الزالق لإعداد قوة الضغط Pressure.

* اسحب الماوس فوق الجزء من الرسم الذي تريد تغبيشه (Blur) أو توضيحه (Sharpen).

انظر الشكل (5 ـ 52).



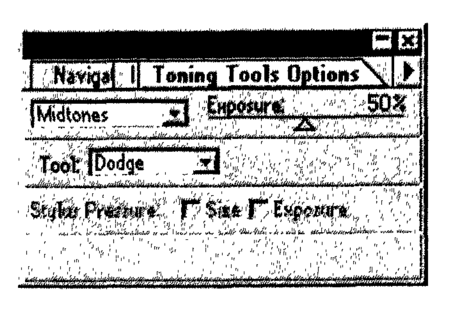
ملاحظة

استخدمنا Blur على التفاحة لزيادة الغباشة، و Sharpen على الوردة لتوضيح أو تحديد أطرافها.

IV - الأدوات Dodge، Burn و Sponge

- تستخدم الآداة Dodge لزيادة الإضاءة على أجزاء معينة من الرسم.
- تستخدم الآداة Burn لتعتيم أجزاء معينة من الرسم.

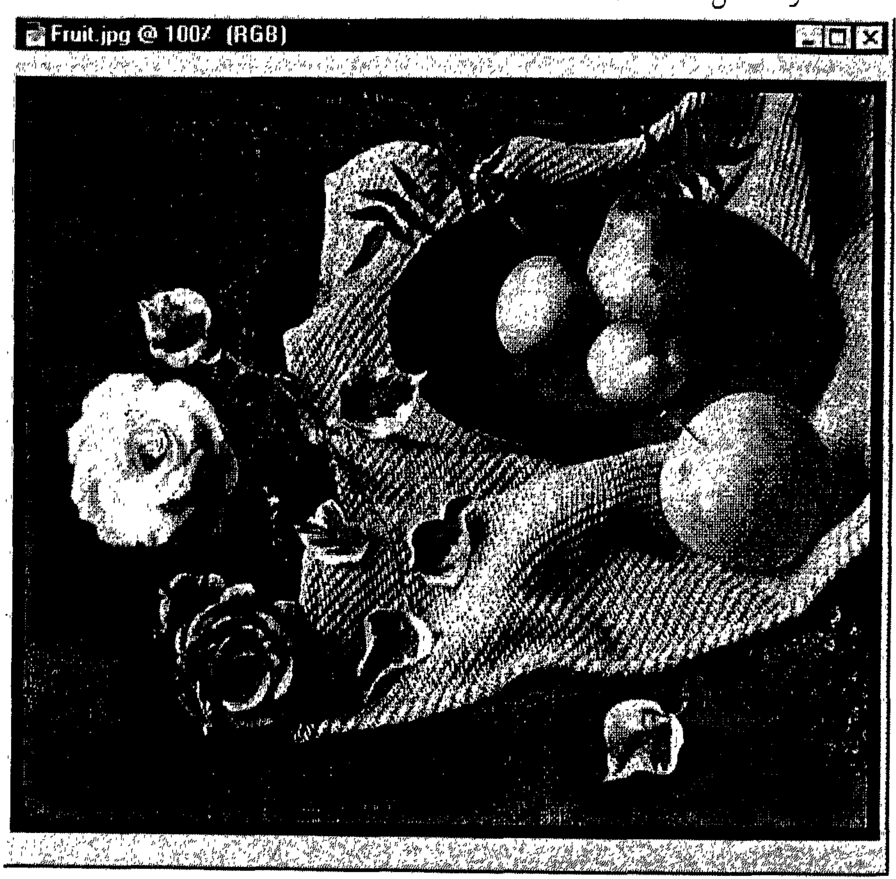
- تستخدم الآداة Sponge لزيادة أو تقليص الإشباع Saturation في مساحة معينة من الرسم.



عند نقر أي من الأدوات الثلاثة، يتم عرض اللوحة Toning Tools Options. انظر الشكل (53 ـ 5).

* اختر الآداة التي تريدها من القائمة Tool، ثم جهّز خياراتها واسحب فوق المساحة التي تريد التعديل فيها على أساس الآداة المختارة.

انظر الشكل (54 ـ 5).



ملاحظة

استخدمنا الأداة Dodge على التفاحة، الأداة Burn على الزهرة السفلى والأداة Sponge على الزهرة العليا.

V - الأداة Type

تستخدمها لإضافة النصوص (في النظام Bitmap) أي رسومك، مع إمكانية تعديل الخطوط، الموازاة، المسافات، إلخ. . . إذا استخدمت البرنامج Type Manager الذي تجده مع Photoshop، أو استخدمت خطوط تروتايب، تحصل على أفضل النتائج فيما يختص بالنصوص. يمكنك أيضاً، تصدير رسم Photoshop، إلى أي برنامج يختص بتصميم الصفحات (أو برنامج لمعالجة الكلمات)، طباعة نصوصك ثم إعادة الرسم إلى Photoshop.

* انقر الآداة Type من شريط الأدوات.
* انقر الموقع الذي تريد إضافة النصوص له في الرسم.
  انظر الشكل (55 ـ 5).
* اختر نوع الخط من Font.
* اختر حجمه من Size مع وحدة القياس من القائمة المسقطة إلى اليمين.
* ادخل المسافة للبداية (الحاشية) ضمن Leading.
* ادخل المسافة بين أحرف النص ضمن Spacing.
* اختر نمط، أو أكثر، للنص من Style.
* اختر طريقة للموازاة من Alignment.
* ادخل النص في المربَّع في أسفل مربَّع الحوار.
* اختر OK. انظر الشكل (56 ـ 5).

ملاحظة

النص الذي تدخله غير قابل للتعديل، إنما يمكنك التعامل معه كأي طبقة أخرى في الرسم، وذلك لحذفه على سبيل المثال وإعادة إدخاله بالشكل المعدَّل.

Type Tool

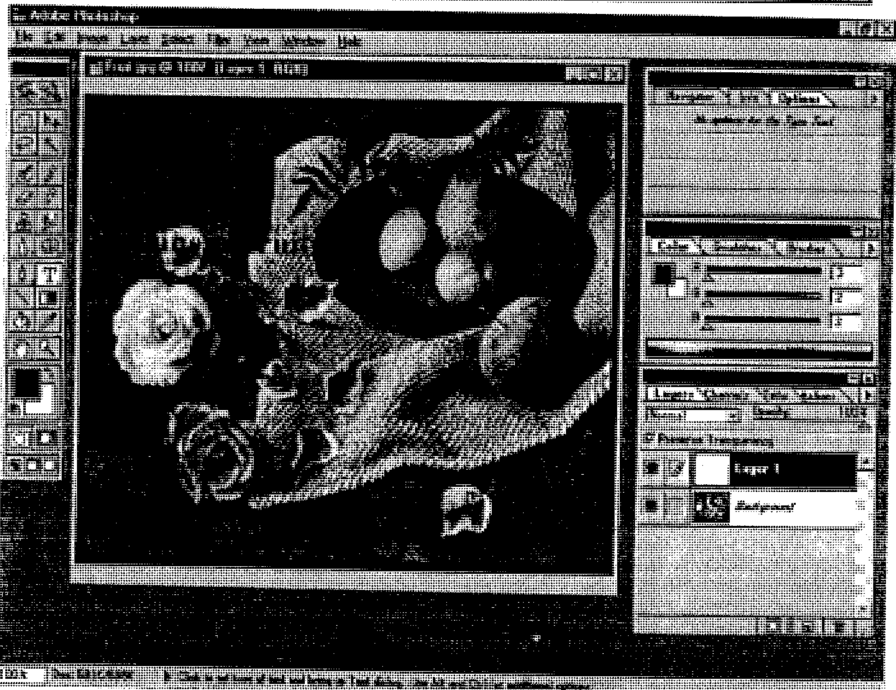
Font: Arial
Size: 12 points
Leading:
Spacing:

OK
Cancel

Style
Bold
Italic
Underline
Outline
Strikethrough
Anti-Aliased

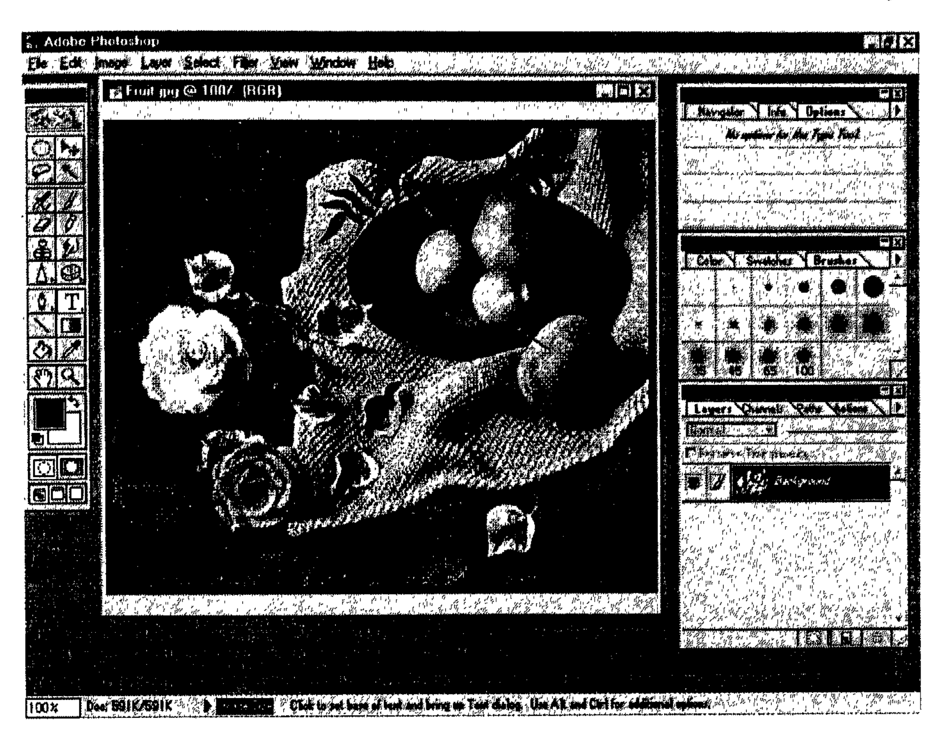
Alignment

Show: Font Size



* إلغاء تنفيذ عملية جارية

عند تشغيل أمر أو إجراء معيَّن في البرنامج Photoshop، يظهر مؤشر يبين سريان العملية ضمن شريط المعلومات. أنظر الشكل (57 ـ 5) لإيقاف تنفيذ العملية، أثناء سريانها:



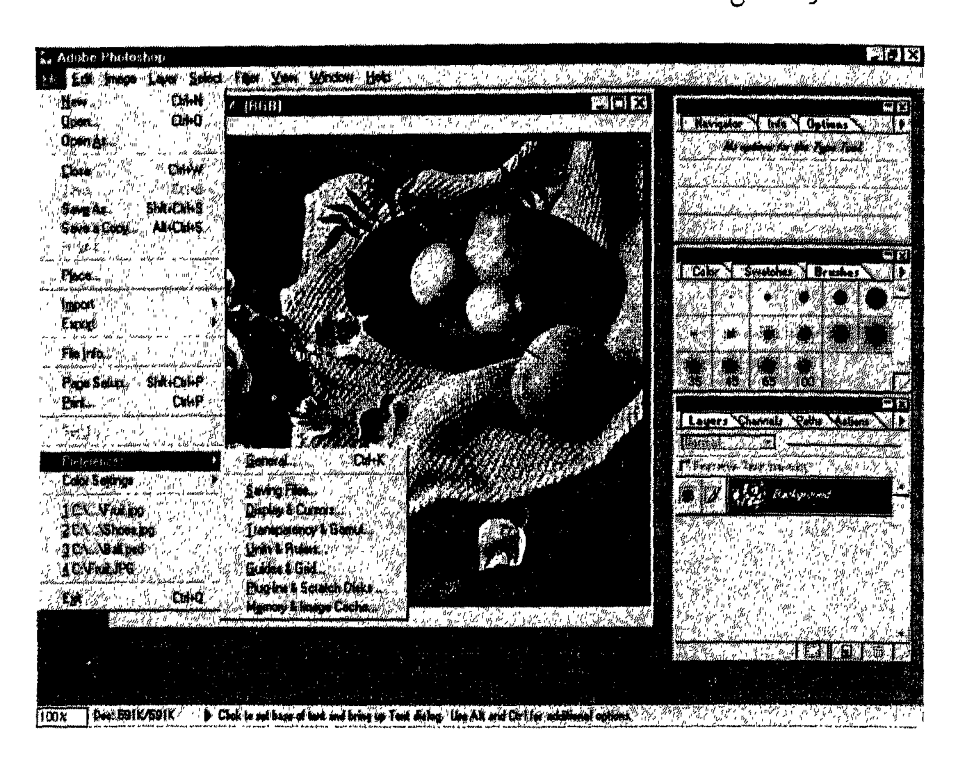
* استمر بضغط المفتاح Esc إلى أن يتم توقيف مؤشر سريان العمل ضمن شريط المعلومات.

* تنبيه حول إنتهاء المهمه

يمكنك تجهيز Photoshop لإصدار صوت Beep، عندما ينتهي من أي عمل يظهر خلاله المؤشر في شريط المعلومات. هذا التجهيز يتم كالتالي:

* صوّب نحو Preferences من القائمة File.

انظر الشكل (58 ـ 5).



* اختر General من القائمة المسقطة.

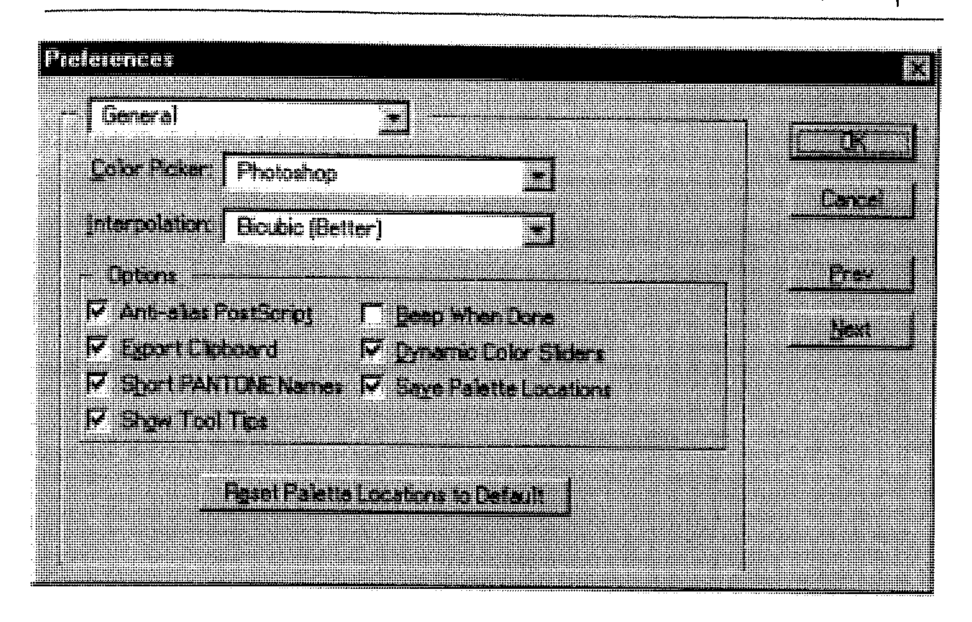
انظر الشكل (59 ـ 5).

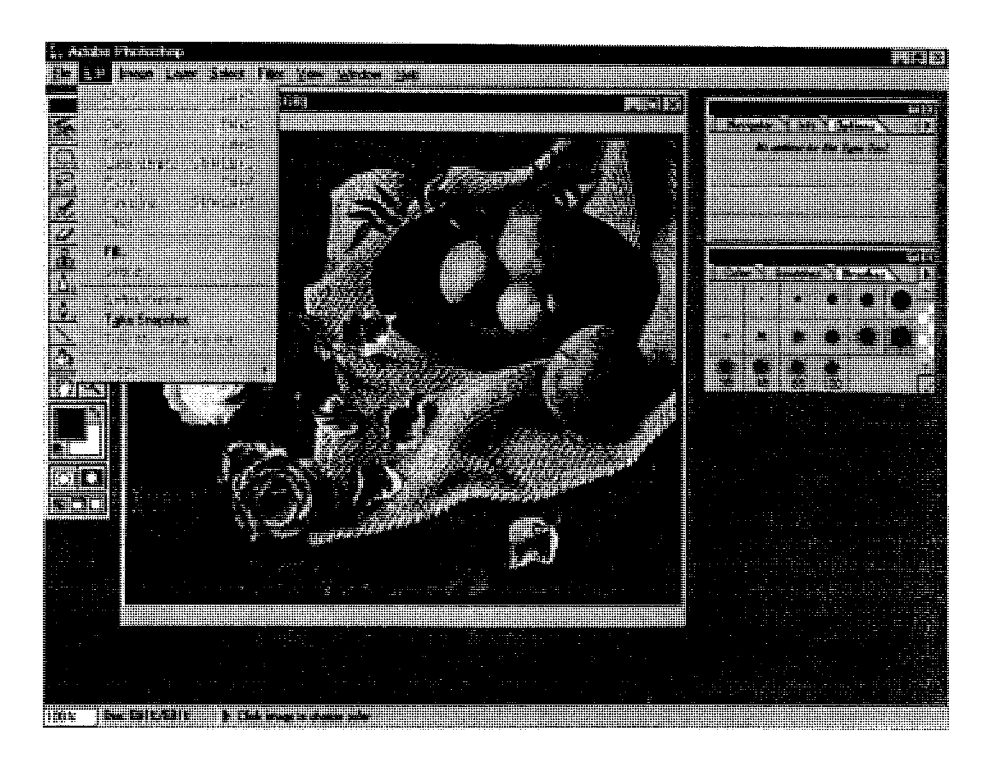
* شغّل الخيار Beep When Done.

* اختر OK.

* التراجع عن عمل

يمكنك استخدام الأمر Undo للتراجع عن آخر عمل نفذته ضمن Photoshop باختيار الأمر Undo من القائمة Edit. في حال كانت العملية غير قابلة للتراجع، يظهر الخيار Undo باهتاً انظر الشكل (60 ـ 5).

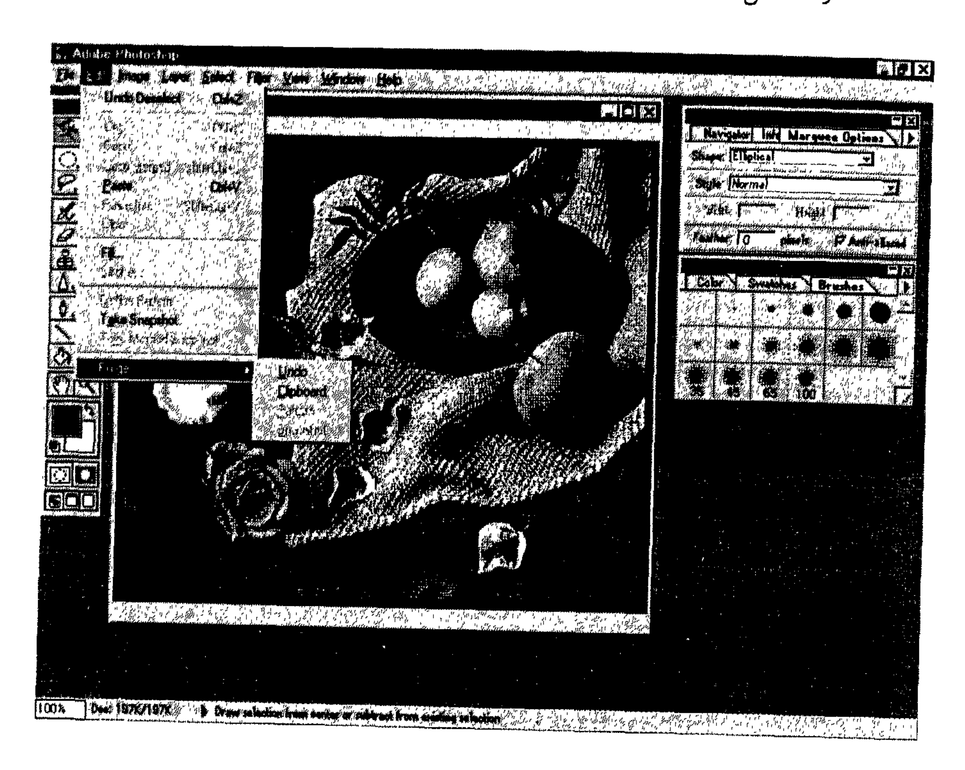

Preferences
General
Color Picker: Photoshop
Interpolation: Bicubic (Better)
Options
Anti-alias PostScript
Export Clipboard
Short PANTONE Names
Show Tool Tips
Beep When Done
Dynamic Color Sliders
Save Palette Locations
Reset Palette Locations to Default
OK
Cancel
Prev
Next



لإفراغ الذاكرة التي تستخدم لحفظ معلومات الأمر Undo، أو محتويات الحافظة Clipboard، أو ممر معين:

* صوّب نحو الأمر Purge من القائمة Edit.

انظر الشكل (61 ـ 5).



* اختر ما تريد إفراغه من الذاكرة.

أي عمل لا يحتل مساحة في الذاكرة، يظهر خياره باهتاً ضمن القائمة المسقطة.

انتبه

لا يمكنك التراجع عن الأمر Purge باستخدام الأمر Undo من القائمة Edit.

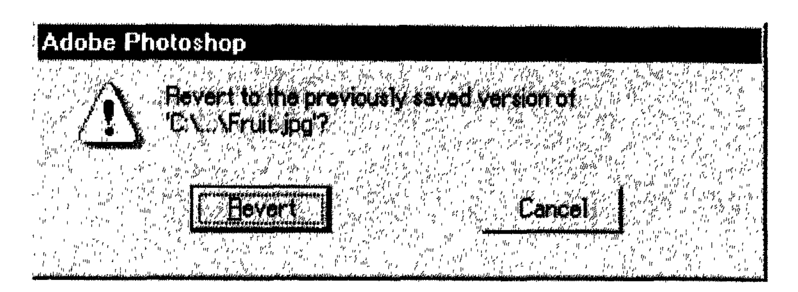
* إعادة تحميل رسم

يمكنك التراجع عن سلسلة من العمليات التي نفَّذتها، وذلك عن طريق إعادة تحميل Restore كل أو جزء من الرسم على أساس آخر حفظ له.

I - إعادة تحميل الرسم على أساس آخر حفظ له.

* اختر Revert من القائمة File.

انظر الشكل (62 ـ 5).



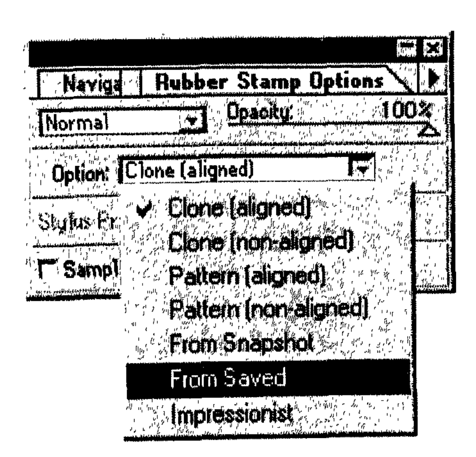
* اختر Revert للتأكيد على إعادة التحميل على أساس آخر حفظ له.

II - إعادة تحميل جزء من الرسم

يمكنك تنفيذ أي من الآتي:

- استخدام الأداة Rubber Stamp مع الخيار From Saved من القائمة المسقطة Option من اللوحة Rubber Stamp Options.

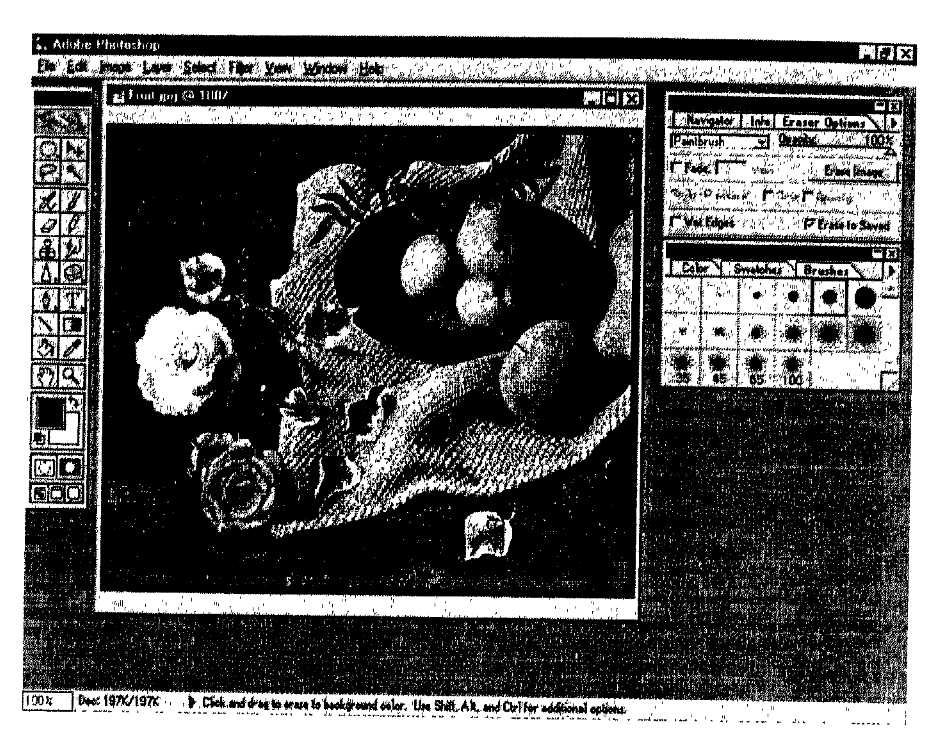
انظر الشكل (63 ـ 5).



- إذا كنت قد استخدمت الأمر Take Snapshot من القائمة Edit لأخذ لقطة سريعة للرسم،

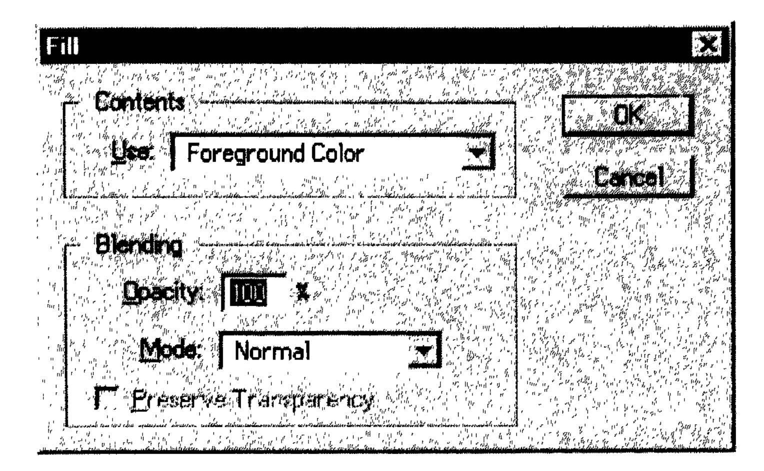
استخدم الآداة Rubber Stamp مع الخيار From Snapshot من القائمة المسقطة Option في اللوحة Rubber Stamp Options .

استخدم الآداة Eraser مع تشغيل الخيار Erase to Saved في اللوحة Eraser Options . انظر الشكل (64 ـ 5).

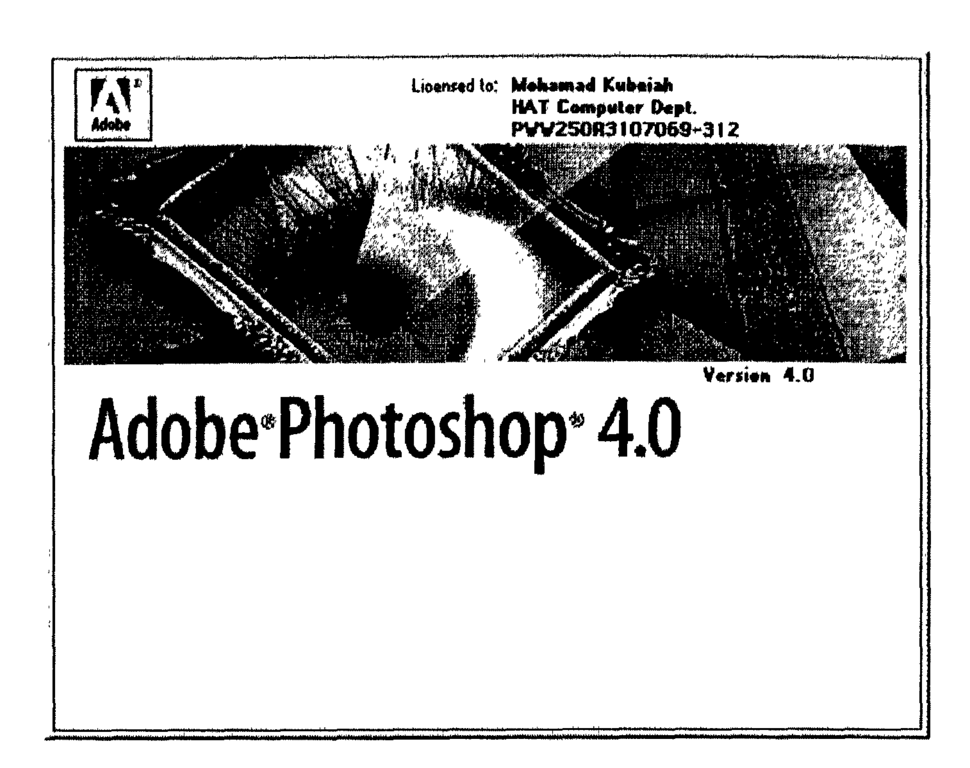


- اختر المساحة التي تريد إعادة تحميلها، ثم اختر Fill من القائمة Edit . انظر الشكل (65 ـ 6).

اختر Save من القائمة المسقطة Use ثم اختر OK .


Fill
Contents
Use: Foreground Color
OK
Cancel
Blending
Opacity: 100 %
Mode: Normal
Preserve Transparency

القسم السادس



الرسم Painting

* تعيين الألوان الخلفية والأمامية
* أدوات الرسم
* المحو Erasing
* استخدام الفرشاة Brush
* تعبئة اختيار أو طبقة
* رسم إطار حول الاختيار
* الآداة Eyedropper
* استخدام اللوحة Color
* استخدام اللوحة Swatches

6 القسم السادس

الرسم Painting

أدوات الرسم وأوامر التعبئة، تُمكّنك من تغيير لون البكسل، لتعديل وإنشاء مساحات معينة في رسمك. في هذا القسم سنتناول كل ما يتعلق بموضوع الرسم، في البرنامج Photoshop.

البداية كانت مع عرض كيفية تعيين الألوان الخلفية Background والأمامية Foreground، وذلك للتمكُّن من تمييز الرسوم وتعديل ألوانها بالشكل المناسب. في النقطة الثانية عرضنا العديد من أدوات الرسم التي يزودك بها Photoshop ضمن شريط أدواته لتنفيذ رسوم سريعة وعملية. العرض تضمَّن على سبيل المثال فرشاة الرسم Paintbrush، آداة رش الألوان Airbrush، قلم الرصاص Pencil، إلخ... مع عرض طريقة استخدام كل آداة، تعديلها والتحكُّم بخياراتها.

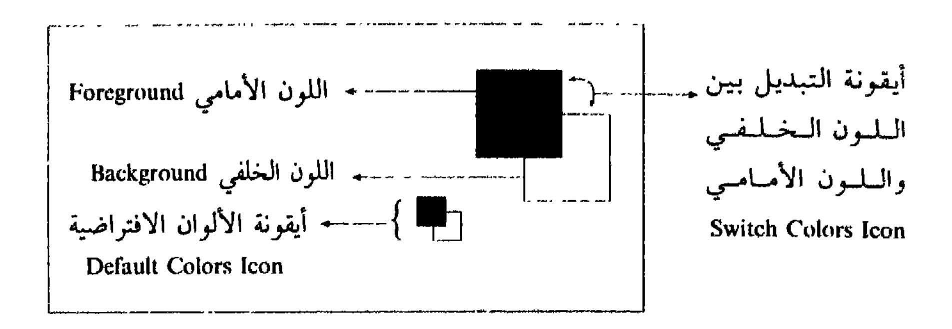
النقطة الثالثة من هذا القسم، تم تخصيصها لعمليات المحو باستخدام الآداة Eraser، مع عرض للخيارات والتحكمات التي تزودنا بها هذه الآداة، لنعرض بعدها تحكُّمات مختلفة في استخدام الفرشاة Brush بشكل عام، وذلك من ناحية تعديل حجمها، إنشاء فرشاة مخصصة، إلخ...

انتقلنا في النقطة الخامسة لنعرض كيفية تعبئة اختيار معيَّن من الرسم أو طبقة منه بلون حسب اختيارنا، ثم عرضنا الطريقة السريعة لإنشاء إطار يعتمد على لون معيَّن من الألوان الأمامية في الرسم وذلك باستخدام الأمر Stroke. وبعدها عرضنا الآداة Eyedropper مع ما تقدمه من تسهيلات في مجال انتقاء الألوان من الرسم نفسه.

في النقطة ما قبل الأخيرة، عرضنا كيفية استخدام اللوحة Color لاختيار وتعديل الألوان، وأخيراً ختمنا القسم الحالي بعرض كيفية استخدام اللوحة Swatches.

* تعيين الألوان الخلفية والأمامية

في أسفل شريط الأدوات تجد مربّعين فوق بعضهما البعض على الشكل الآتي:



يَستخدم Photoshop اللون الأمامي لرسم، تعبئة ورسم الإطارات حول الاختيار. كما يستخدم اللون الخلفي لتعبئة مكان ما تم محوه. اللون الأمامي الافتراضي في Photoshop هو الأسود، واللون الخلفي الافتراضي هو الأبيض.

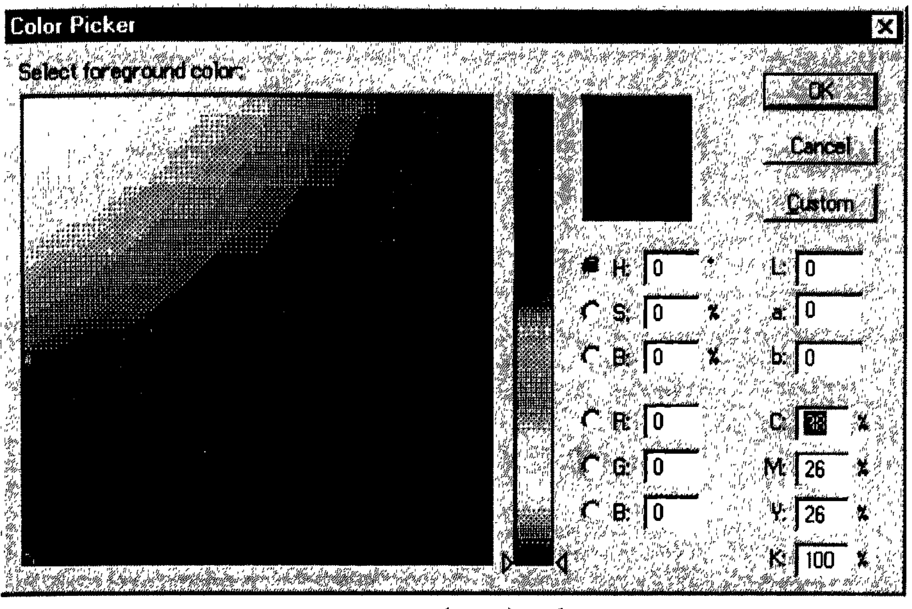
- لعكس اللون الخلفي والأمامي:
* انقر الأيقونة Switch Colors (↰).
- للرجوع إلى اللونين، الخلفي والأمامي، الافتراضيين:
* انقر الأيقونة (■) Default Colors.
- لتغيير اللون الأمامي:
* انقر مربَّع اللون الأمامي (حسب الرسم المدرج أعلاه).

انظر الشكل (1 ـ 6).

* اختر اللون من Select Foreground Color.
* اختر OK.

فيظهر اللون ضمن المربَّع الخاص به.

- لتغيير اللون الخلفي:
* انقر مربَّع اللون الخلفي (حسب الرسم المدرج أعلاه).



شكل (1 ـ 6)

يظهر مربّع حوار شبيه بما يحتويه الشكل (2 ـ 6)، لكن مخصص للون الخلفي.

* اختر اللون من Select Background.
* اختر OK.

ملاحظة

إضغط مفتاح الحرف «X» للتبديل بسرعة بين اللونين الخلفي والأمامي.

* أدوات الرسم

كل آداة من أدوات الرسم الخاصة بالبرنامج Photoshop، ترسم على أساس فرشاة وآداة تصويب معينة. فيما يلي نعرض الأدوات التي تستخدم للرسم في البرنامج Photoshop.

I - الآداة Paintbrush

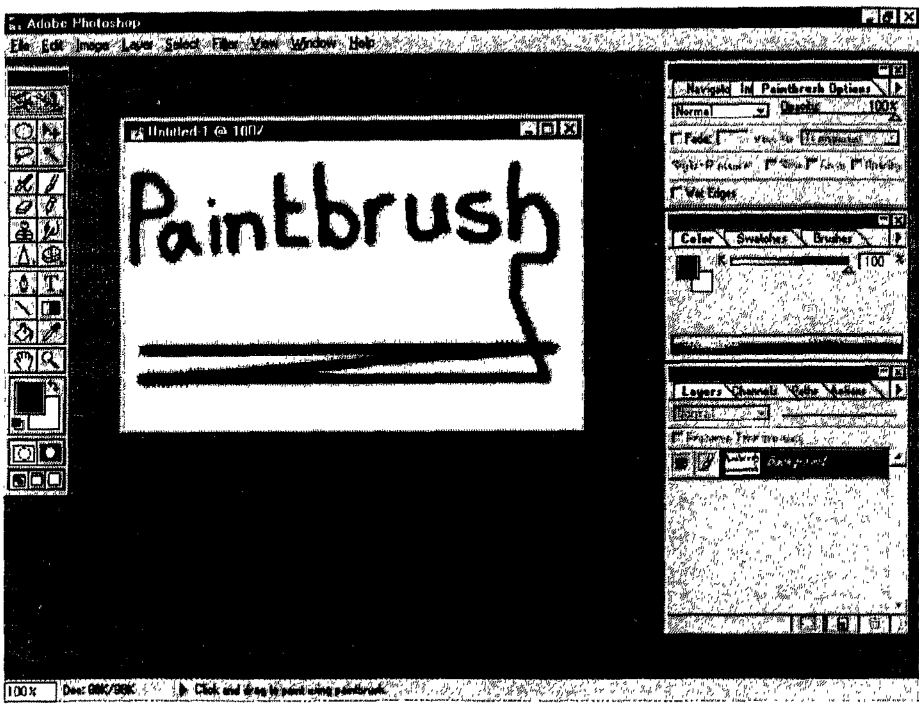
تساعدك على الرسم بخطوط غليظة وناعمة من اللون المختار.

* انقر الآداة Paintbrush في شريط الأدوات.
* اسحب للرسم في نافذة الرسم.

ملاحظة

لرسم خط مستقيم باستخدام أي آداة رسم، انقر بداية الرسم، ثم استمر بضغط المفتاح Shift بينما تسحب الماوس للرسم.

انظر الشكل (2 ـ 6).



شكل (2 ـ 6)

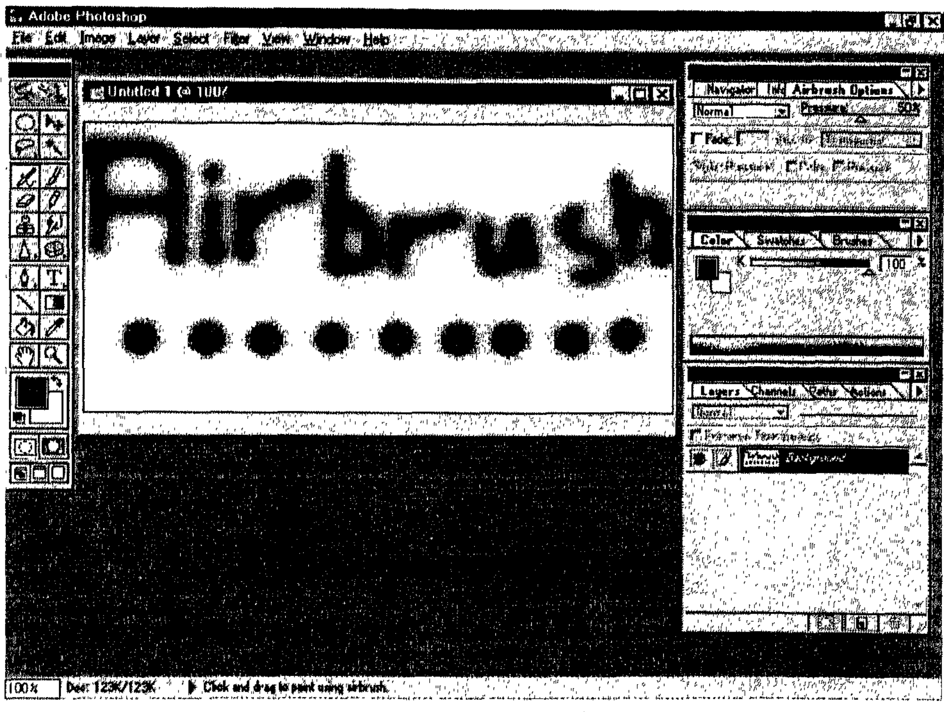
للتحكّم بخيارات الآداة Paintbrush، تختار من محتويات اللوحة Paintbrush Options.

II - الآداة Airbrush

تساعدك على «رش» اللون ضمن الرسم.

* انقر الآداة Airbrush في شريط الأدوات.
* اسحب للرش ضمن نافذة الرسم.

إذا أردت تجميع أو تراكم الرش، أبقِ مؤشر الماوس في مكان واحد بدون تحريكه. انظر الشكل (3 ـ 6).



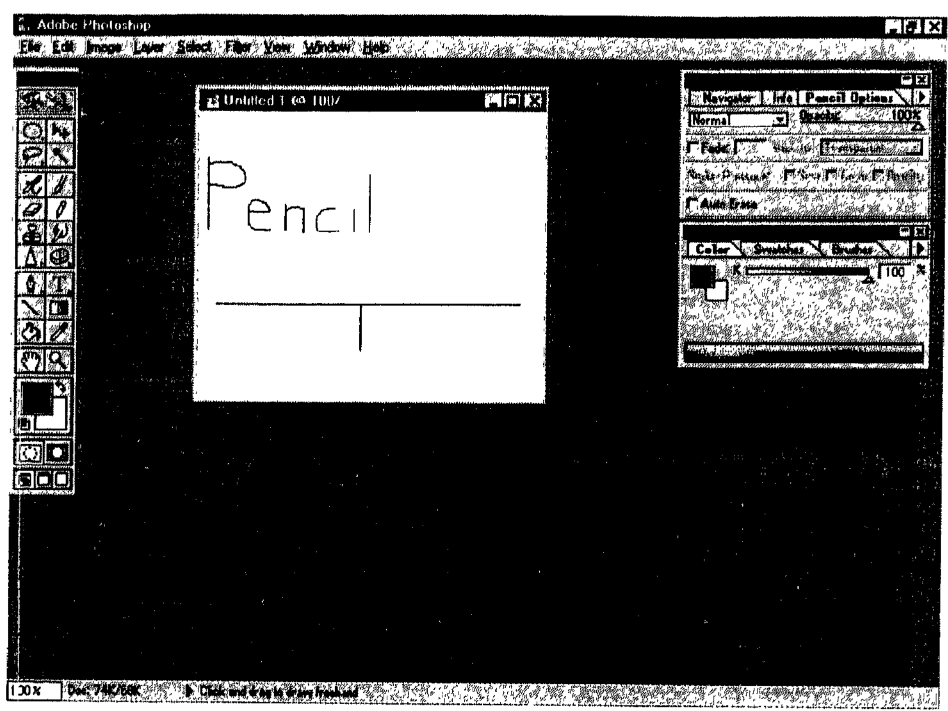
شكل (3 ـ 6)

للتحكّم بخيارات الآداة Airbrush، تختار من محتويات اللوحة Airbrush Options.

III - الآداة Pencil

تساعدك على إنشاء خطوط حادة، كأنك ترسم بقلم رصاص.

* انقر الآداة Pencil في شريط الأدوات.
* أسحب للرسم ضمن نافذة الرسم. نظر الشكل (4 ـ 6).



شكل (4 ـ 6)

للتحكّم بخيارات الآداة Pencil، تختار من محتويات اللوحة Pencil Options.

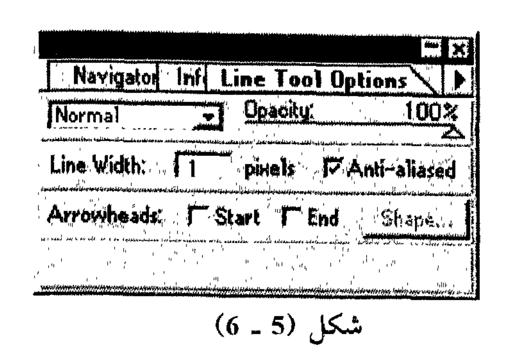
IV - الآداة Line

لإنشاء الخطوط المستقيمة بالعرض والنمط الذي يناسبك.

* انقر الآداة Line في شريط الأدوات.
* اسحب لرسم خط ضمن نافذة الرسم.

ملاحظة

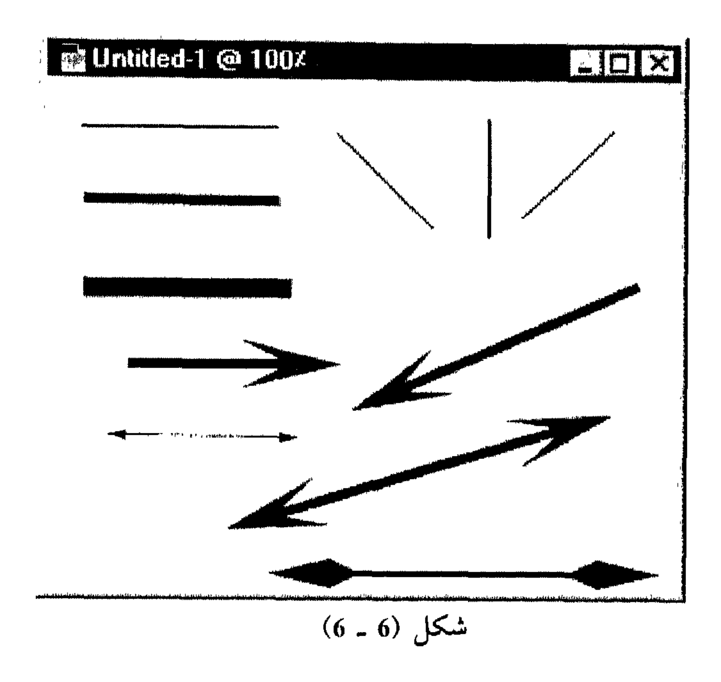
للرسم على زاوية 45، 90، 135، إلخ. . .، استمر بضغط المفتاح Shift أثناء السحب للرسم.



شكل (6 ـ 5)

للتحكُّم بخيارات الأداة Line، تختار من محتويات اللوحة Line Tool Options، انظر الشكل (6 ـ 5).

* ادخل عرض (سماكة) الخط ضمن Width.
* شغِّل الخيار Start و/أو End للحصول على خط على شكل سهم، ثم اختر الزر Shape للتحكُّم بمظهر رأس السهم عن طريق مربَّع الحوار الذي يظهر. انظر الشكل (6 ـ 6).



شكل (6 ـ 6)

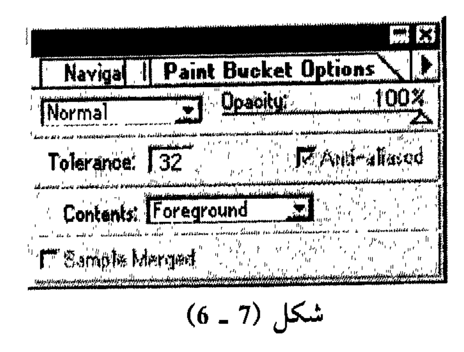
V- الأداة Paint Bucket

لتعبئة البكسل المتاخمة وذات نفس لون البكسل التي تختارها.

* انقر الآداة Paint Bucket من شريط الأدوات.
* انقر الجزء من الرسم الذي تريد تعبئته حسب اللون الأمامي.

للتحكم بخيارات الآداة Paint Bucket، تختار من محتويات اللوحة Paint Bucket Options.

انظر الشكل (7 ـ 6).



شكل (7 ـ 6)

VI - الآداة Gradient

تُمكّنك من إنشاء انتقال تدريجي بين لونين أو أكثر.

* اختر الجزء من الرسم الذي تريد تعبئته بالإنتقال التدريجي للألوان. إذا لم تختار شيء، يتم إنشاء التعبئة الانتقالية لكل الطبقة النشطة.
* انقر الآداة Gradient في شريط الأدوات.

للتحكُم بخيارات الآداة Gradient، تختار من محتويات اللوحة Gradient Tool Options. انظر الشكل (8 ـ 6).

* اختر نموذج انتقال جاهز من القائمة المسقطة Gradient، ثم اختر نوع التعبئة من Type.
* اختر Edit لتعديل نموذج الانتقال عن طريق مربّع الحوار Gradient Editor.

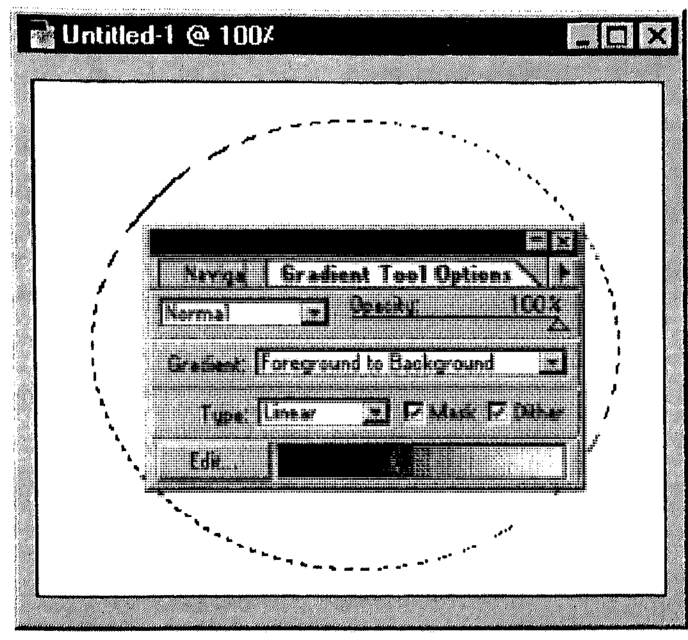
انظر الشكل (9 ـ 6).

اختر OK بعد الإنتهاء من التعديل.

* انقر نقطة البداية للتعبئة داخل الاختيار أو الرسم، ثم اسحب الماوس إلى نقطة النهاية واترك زر الماوس بعدها. انظر الشكل (10 ـ 6).

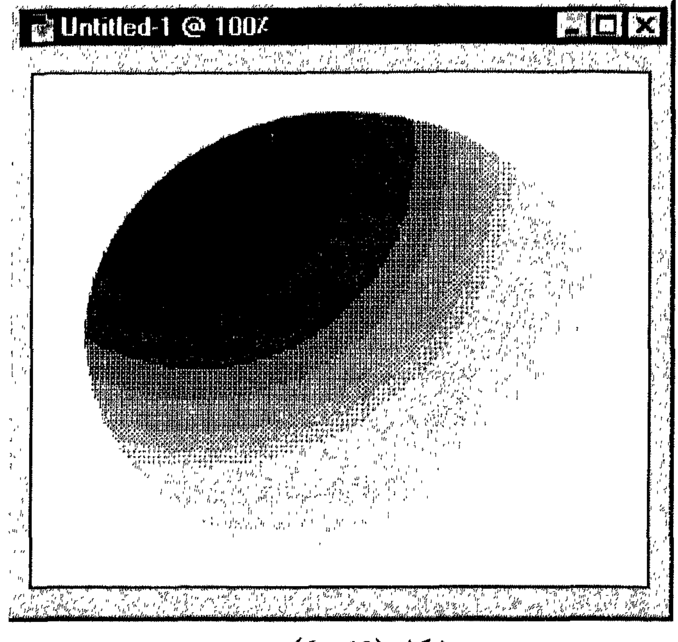
القرص

إفتح الملفات **Pencil**، **Gradient**، **Lines**، **Pbrush** و **Abrush** للحصول على نماذج منفذة بأدوات الرسم في **Photoshop**.



شكل (8 ـ 6)

شكل (9 ـ 6)



شكل (10 ـ 6)

* المحو Erasing

الآداة Eraser والخيار Auto Erase التابع للآداة Pencil، يساعدانك على استبدال ألوان معينة في الرسم بلون الخلفية، أو بالشفافية Transparency المعتمدة في الموقع.

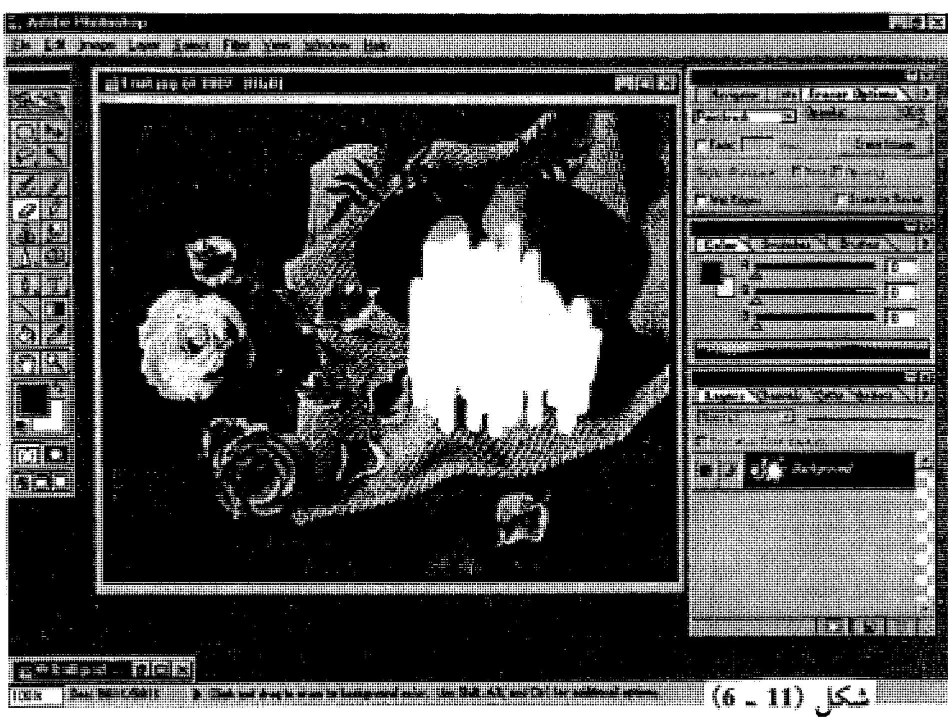
I - استخدام الآداة Eraser

* انقر الآداة Eraser في شريط الأدوات.
* اسحب الماوس على المساحة التي تريد محوها.

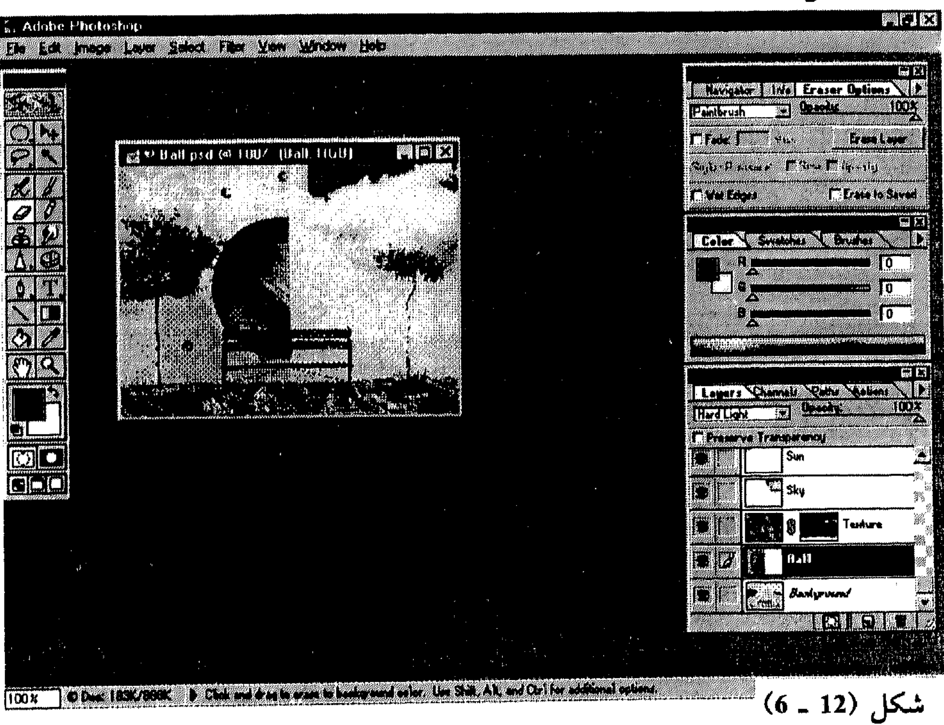
إذا كنت تعمل ضمن الخلفية للرسم، يتم استبدال المساحة التي تمحوها بلون الخلفية. انظر الشكل (11 ـ 6).

أما إذا كنت تعمل ضمن طبقة معينة من الرسم، يتم استبدال المساحة التي تمحوها بالشفافية Transparency المعينة في الرسم. انظر الشكل (12 ـ 6).

للتحكّم بخيارات المحو، تختار من محتويات اللوحة Erase Options.



شكل (6 ـ 11)



شكل (6 ـ 12)

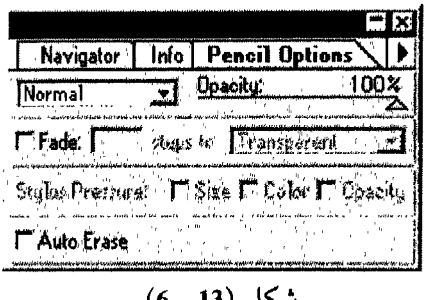
* اختر الزر Erase Layer لمحو الطبقة النشطة، أو لمحو خلفية الرسم واستبدالها بالخلفية الحالية.

ملاحظة

إذا لم يكن الرسم يحتوي على طبقات، يتحوّل الزر Erase Layer إلى Erase Image لمحو الرسم كاملاً، واستبداله بلون الخلفية الحالية.

II - استخدام الخيار Auto Erase

الخيار Auto Erase في اللوحة Pencil Options (التي تظهر عند اختيار الآداة Pencil من شريط الأدوات) يمكنك من تلوين مساحات معينة بلون الخلفية.



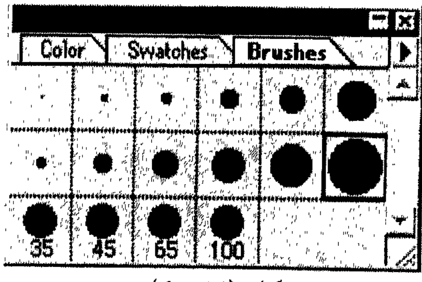
شكل (13 ـ 6)

* اختر الآداة Pencil لعرض اللوحة Pencil Options.

انظر الشكل (13 ـ 6).

* شغّل الخيار Auto Erase.
* اسحب الماوس فوق ما تريد تغيير لونه إلى لون الخلفية.

* استخدام الفرشاة Brush



شكل (14 ـ 6)

ضمن اللوحة Brushes، تجد القياسات المتوفّرة لأي من أدوات الرسم والتحرير التي تختارها من شريط الأدوات.

* اختر الآداة التي تريد تغيير الفرشاة لها.
* اختر Show من القائمة Window.

انظر الشكل (14 ـ 6).

* اختر الفرشاة التي تريدها.

ملاحظة

كل فرشاة تحتوي رقم تحتها، يعني أنها أكبر من أن تُعرض في المربّع المخصص لها، لذا يضاف إليها الرقم الذي يبين قياس القطر Diameter الخاص بها بالبكسل.

* تعبئة اختيار أو طبقة

الأمر Fill من القائمة Edit، يساعدك على تعبئة إختيار أو طبقة بلون، جزء محفوظ من رسم أو نموذج Pattern.

I - استخدام اختصارات للتعبئة

بعد اختيار المساحة أو الطبقة للتعبئة، نفِّذ أي من الآتي:

- اضغط Alt/ Backspace للتعبئة على أساس اللون الأمامي Foreground.
- اضغط Alt/ Shift/ Backspace للتعبئة على أساس اللون الأمامي فقط في المساحات التي تضم بكسل، أي بدون تعبئة الشفافية الخاصة بالطبقة.
- اضغط Ctrl/ Backspace للتعبئة على أساس اللون الخلفي.
- اضغط Ctrl/ Shift/ Backspace للتعبئة على أساس اللون الخلفي فقط في المساحات التي تضم بكسل.

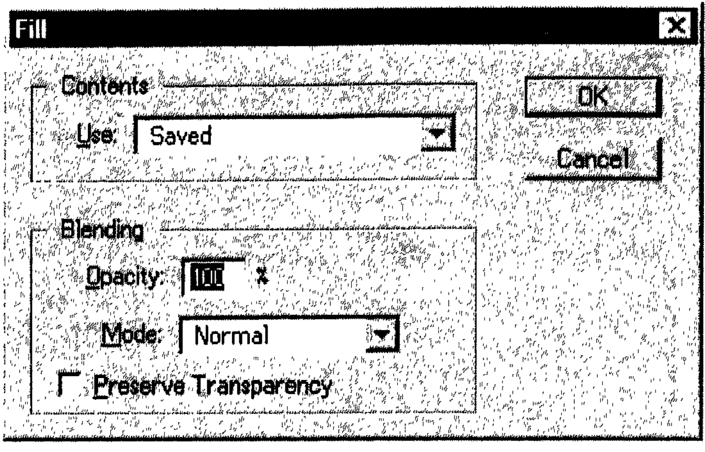
II - تعبئة اختيار أو طبقة

* اختر المساحة التي تريد تعبئتها. إذا أردت تعبئة طبقة بكاملها، اختر الطبقة من اللوحة Layers.
* اختر Fill من القائمة Edit.

انظر الشكل (15 ـ 6).

* من القائمة المسقطة Use، اختر أي من الآتي:

- Foreground Color، Background Color، Black، 50% Gray أو White لتعبئة الاختيار حسب اللون الأمامي، الخلفي، الأسود، الرمادي أو الأبيض، بالتالي:



شكل (15 ـ 6)

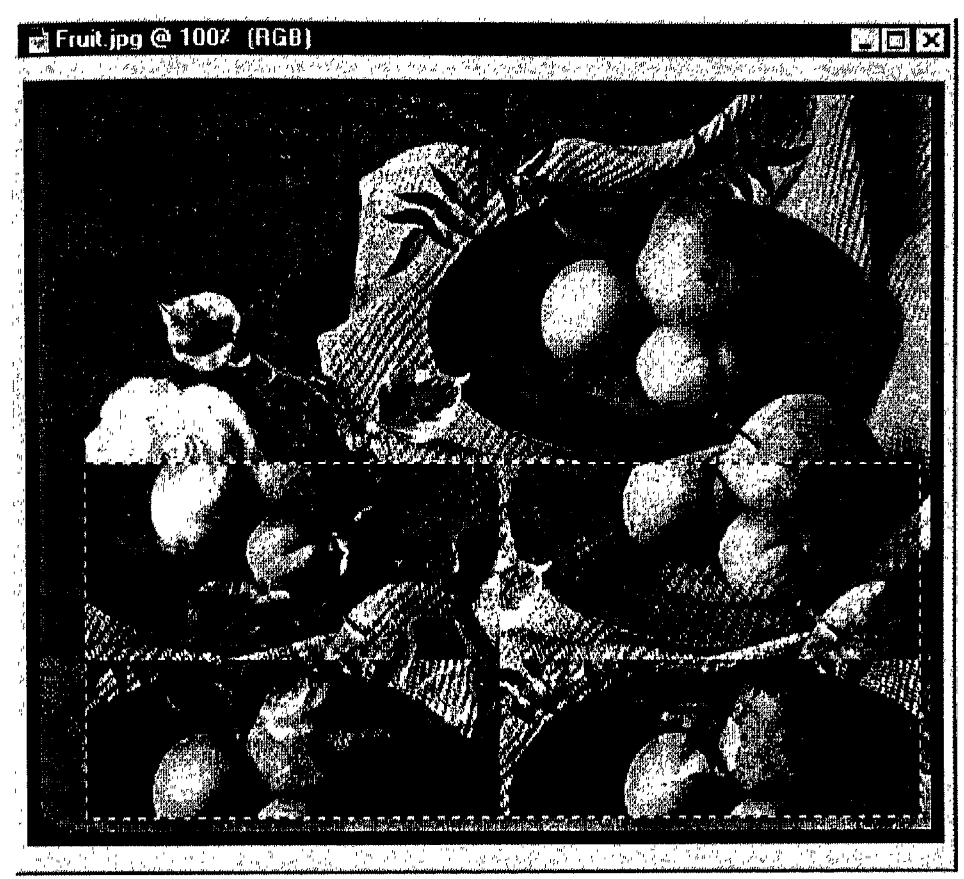
- Pattern لتعبئة الاختيار بنموذج معيَّن.
- Saved لتعبئة الاختيار حسب نسخة محفوظة من الرسم.
- Snapshot لتعبئة الاختيار حسب محتويات إلتقاط تم عن طريق الأمر Take Snapshot من القائمة Edit.

* اختر نظام تدرُّج من القائمة Mode وادخل نسبة للغباشة ضمن Opacity.
* شغِّل الخيار Preserve Transparency لتعبئة البكسل وإبقاء شفافية الطبقة كما هي.
* اختر OK لتعبئة الاختيار.

III - التعبئة حسب نموذج

* اختر الجزء الذي تريد استخدامه كنموذج Pattern من الرسم بواسطة آداة الاختيار Marquee ذات النوع الرباعي.
* اختر Define Pattern من القائمة Edit.
* اختر الجزء الذي تريد تعبئته من الرسم.
* اختر Fill من القائمة Edit.
* اختر Pattern من القائمة المسقطة Use.
* اختر OK.

انظر الشكل (16 ـ 6).



شكل (16 ـ 6)

يظهر النموذج متجانباً لتعبئة المساحة المختارة.

* رسم إطار حول الاختيار

يستخدم الأمر Stroke اللون الأمامي Foreground لرسم إطار حول الاختيار أو حول أطراف الطبقة.

* اختر المساحة أو الطبقة التي تريد رسم إطار حولها.
* اختر Stroke من القائمة Edit.

انظر الشكل (17 ـ 6).

شكل (17 ـ 6)

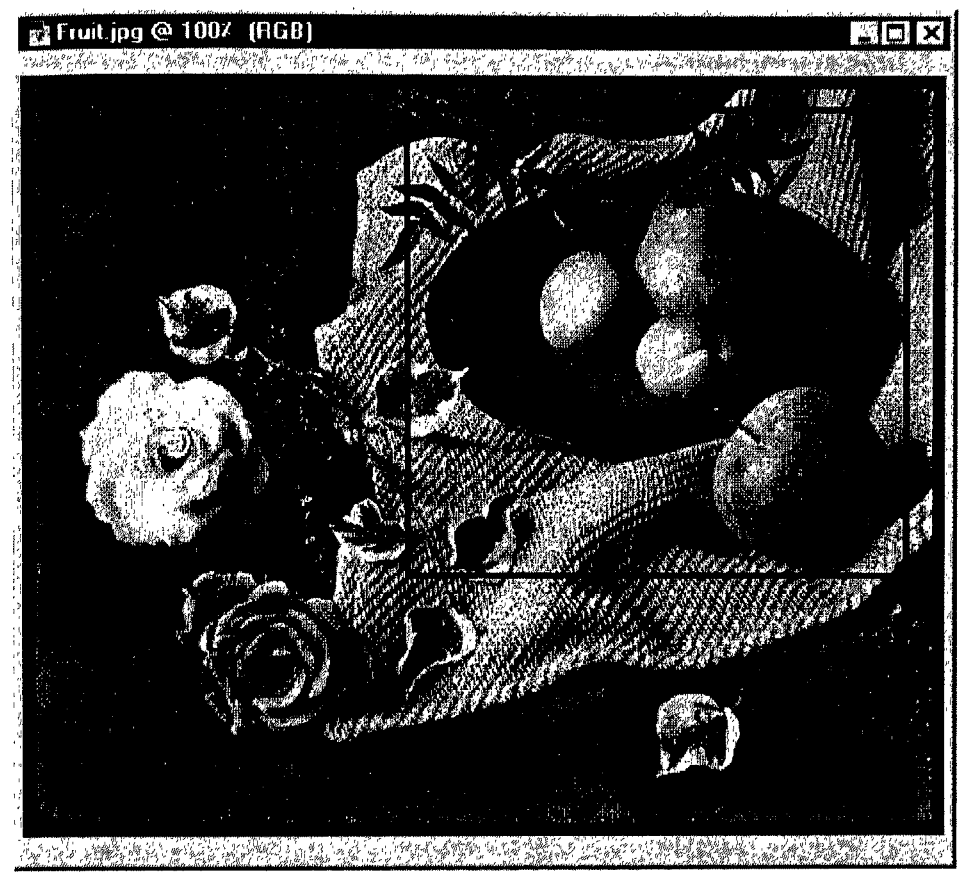
* ادخل عرض (سماكة) الإطار في المربع Width (من 1 إلى 16 بكسل).
* اختر موقع الإطار من المساحة Location، داخل الاختيار Inside، في وسطه Center، أو خارجة Outside.
* جهّز نسبة الغباشة في المربّع Opacity، ثم اختر نظامها من القائمة المسقطة Mode.
* اختر OK لرسم الإطار. انظر الشكل (18 ـ 6).

* الآداة Eyedropper

تساعدك هذه الآداة على انتقاء أي لون من الرسم لتجهيز اللون الأمامي أو الخلفي على أساسه.

ملاحظة

يمكنك استخدام هذه الآداة على أي رسم مفتوح، أي لا يُشترط أن تكون نافذته نشطه لإنتقاء اللون منها.



شكل (18 ـ 6)

I - اختيار اللون الأمامي أو الخلفي باستخدام Eyedropper

* انقر الآداة Eyedropper من شريط الأدوات.

* لإختيار لون أمامي، انقر اللون الذي تريده من الرسم فيظهر ضمن المربَّع الخاص باللون الأمامي في شريط الأدوات.

- أما لإختيار لون خلفي، استمر بضغط المفتاح Alt بينما تنقر اللون الذي تريده من الرسم، فيظهر ضمن المربَّع الخاص باللون الخلفي في شريط الأدوات.

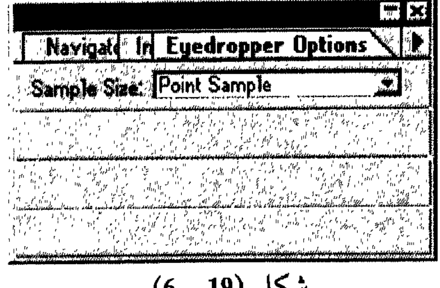


لإستخدام الآداة Eyedropper مؤقتاً، أثناء استخدام أي آداة رسم، استمر بضغط المفتاح Alt بينما تنقر اللون الذي تريد اختياره.

II - لتغيير حجم مساحة الاختيار الخاصة بالآداة Eyedropper

* انقر الآداة Eyedropper من شريط الأدوات، ليتم عرض اللوحة Eyedropper Options.

انظر الشكل (19 ـ 6).



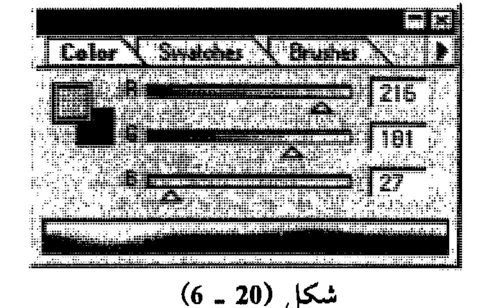
شكل (19 ـ 6)

* من القائمة المسقطة Sample Size، اختر أي من الآتي:
- Point Sample لإختيار لون البكسل التي تنقرها.
- 3 By 3Average أو 5 By 5 Average لإختيار لون عبارة عن معدَّل مساحة 3 × 3 أو 5 × 5 (بكسل) حول المنطقة التي تنقرها.

* استخدام اللوحة Color

في القسم الرابع من هذا الكتاب، تناولنا موضوع خصائص لوحة الألوان في البرنامج Photoshop. هذه اللوحة تعرض القيم الحالية للونين الأمامي والخلفي.

انظر الشكل (20 ـ 6).



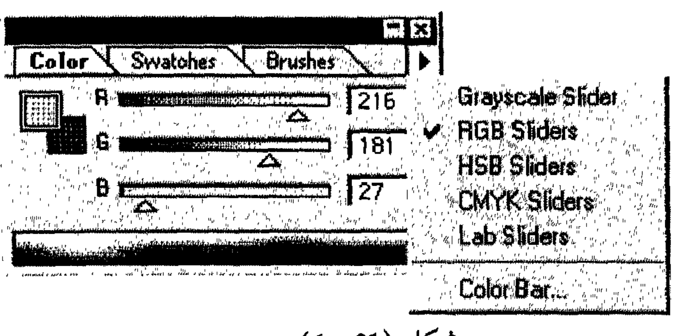
شكل (20 ـ 6)

لعرض هذه اللوحة، تختار Show Color من القائمة Window. في الجهة اليسرى من هذه اللوحة تجد المربَّعين « ■□ » لإظهار اللون الأمامي واللون الخلفي، كما تجد الزوالق Sliders لكل لون، لتعديل الألوان. في أسفل اللوحة تجد شريط الألوان Color Bar الذي يمكن إنتقاء

الألوان منه. في مربّعات القيم، تجد القيمة الحالية لكل لون.

لتعديل اللون الأمامي أو اللون الخلفي باستخدام اللوحة Color، تتبع الخطوات كالتالي:

* انقر المثلث ضمن اللوحة Color لتظهر قائمة أنظمة الألوان. انظر الشكل (21 ـ 6).



شكل (21 ـ 6)

* اختر نظام الألوان الذي تريد التعديل باستخدامه.
* انقر مربّع اللون الذي تريد تعديله. مثلاً، لتعديل اللون الأمامي، تنقر المربّع الأمامي في اللوحة Color فيحاط بإطار باللون الأسود يبيّن أنه نشِط. ولتعديل اللون الخلفي تنقر المربّع الخلفي.
* لتعيين لون جديد، تنفّذ أي من الآتي:

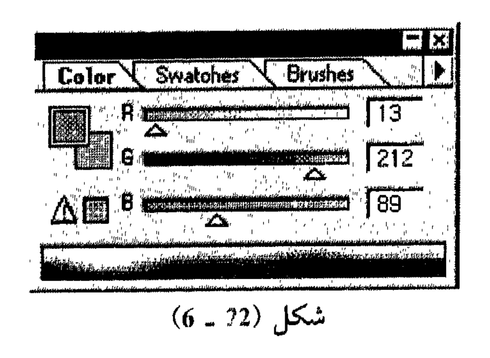
- اسحب الزالق الخاص بكل لون من النظام.
- ادخل القيمة الجديدة للون ضمن المربّع الذي يقع إلى يمين شريطه.
- انقر المربّع للون الخلفي أو الأمامي ليظهر مربّع الحوار Color Picker (راجع الشكل 1 ـ 6)، حيث تعدل الألوان ثم تختار OK.

راجع

النقطة «تعيين الألوان الخلفية والأمامية» في هذا القسم لمزيد من التفصيل حول تعديل الألوان باستخدام مربّع الحوار Color Picker.

عند ظهور علامة تعجُّب ضمن مثلث في اللوحة Color، انظر الشكل (22 ـ 6).

تعني أن اللون المختار لا يمكن طبعه باستخدام النظام CMYK. المربَّع الذي يظهر إلى يمين المثلث، يبين أقرب لون يعمل مع النظام CMYK، انقره لإختياره بدل اللون الخطأ.



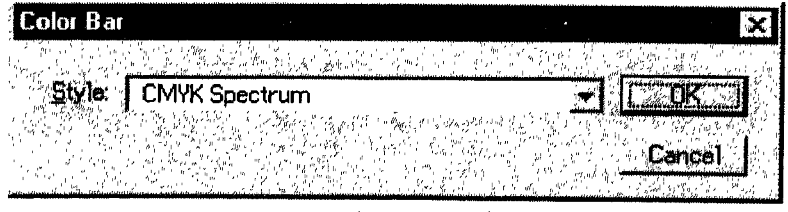
شكل (22 ـ 6)

يمكنك أيضاً استخدام شريط الألوان أو Color Bar في أسفل اللوحة Color لتعديل الألوان الأمامية والخلفية، وذلك بالطريقة التالية:

* انقر المربَّع للون الأمامي أو الخلفي الذي تريد تغييره.
* صوِّب مؤشر الماوس فوق شريط الألوان ليتحوَّل إلى شكل الآداة Eyedropper، ثم انقر اللون الذي تريد اختياره.

ولتغيير مظهر شريط الألوان:

* انقر المثلث ضمن اللوحة Color ثم اختر Color Bar من القائمة المسقطة. انظر الشكل (23 ـ 6).



شكل (23 ـ 6)

* من القائمة Style، اختر نظام الألوان الذي تريده ثم اختر الزر OK.

ملاحظة

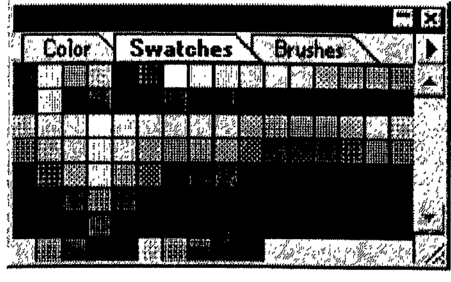
لتغيير مظهر شريط الألوان بسرعة، استمر بضغط المفتاح Shift بينما تنقره للوصول إلى النظام المطلوب.

* استخدام اللوحة Swatches

هذه اللوحة تضم لوحة الألوان الحالية. يمكنك اختيار الألوان الأمامية والخلفية باستخدام هذه اللوحة، كما يمكنك إضافة وحذف الألوان لإنشاء لوحة مخصصة.

لعرض اللوحة Swatches:

* اختر Show Swatches من القائمة Window. انظر الشكل (24 ـ 6).



شكل (24 ـ 6)

I - اختيار لون

- لإختيار لون أمامي:

* انقر مربَّع اللون المطلوب.

- لإختيار لون خلفي:

* استمر بضغط المفتاح Alt بينما تنقر اللون المطلوب.

II - إضافة لون

* اختر اللون الذي تريد إضافته باستخدام الآداة Eyedropper، اللوحة Color، أو مربَّع الحوار Color Picker.

* صوِّب مؤشر الماوس نحو مساحة فارغة في الصف السفلي من اللوحة Swatches (يتحوَّل مؤشر الماوس إلى شكل الآداة Paint Bucket)، ثم انقر المساحة لإضافة اللون.

III - لحذف لون من اللوحة Swatches

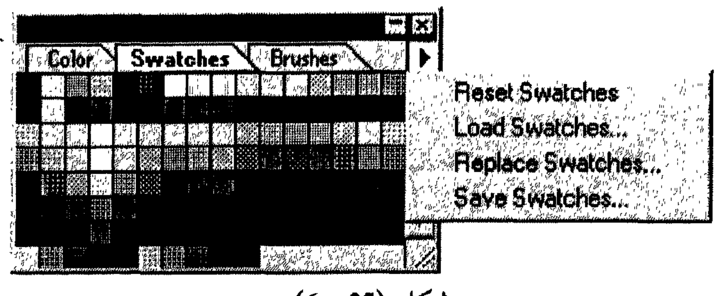
* استمر بضغط المفتاح Ctrl بينما تنقر مربَّع اللون الذي تريد حذفه.

IV - حفظ، تحميل أو استبدال لوحة Swatches

* انقر المثلث في اللوحة Swatches لإظهار القائمة الخاصة بها. انظر الشكل (25 ـ 6).

* اختر:

- Save Swatches لحفظ اللوحة.



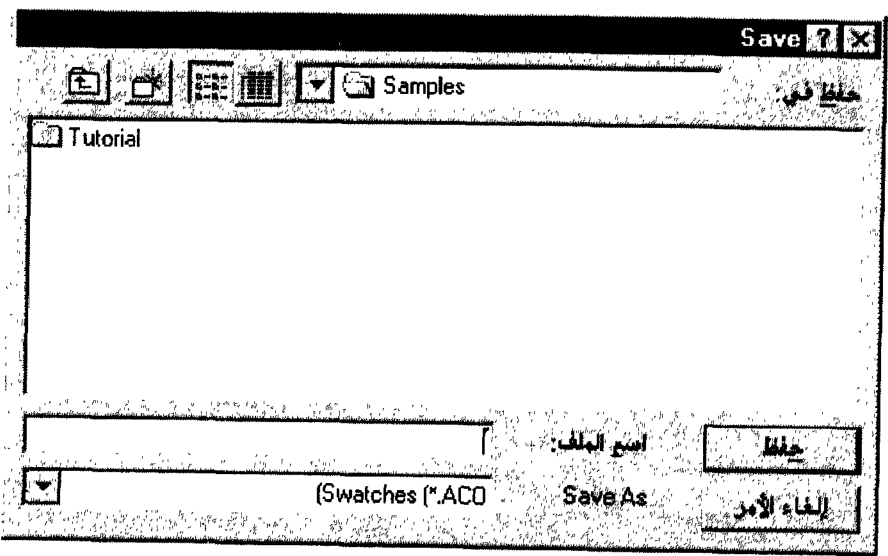
شكل (25 ـ 6)

- Load Swatches لتحميل لوحة وإضافتها إلى اللوحة الحالية.
- Replace Swatches لإستبدال اللوحة الحالية بلوحة أخرى.

أي من الخيارات الثلاثة أعلاه، يعمل من خلال مربَّع حوار شبيه بما يحتويه الشكل (26 ـ 6).

تستخدمه لإدخال اسم وموقع ما تريد حفظه، تحميله أو إضافته.

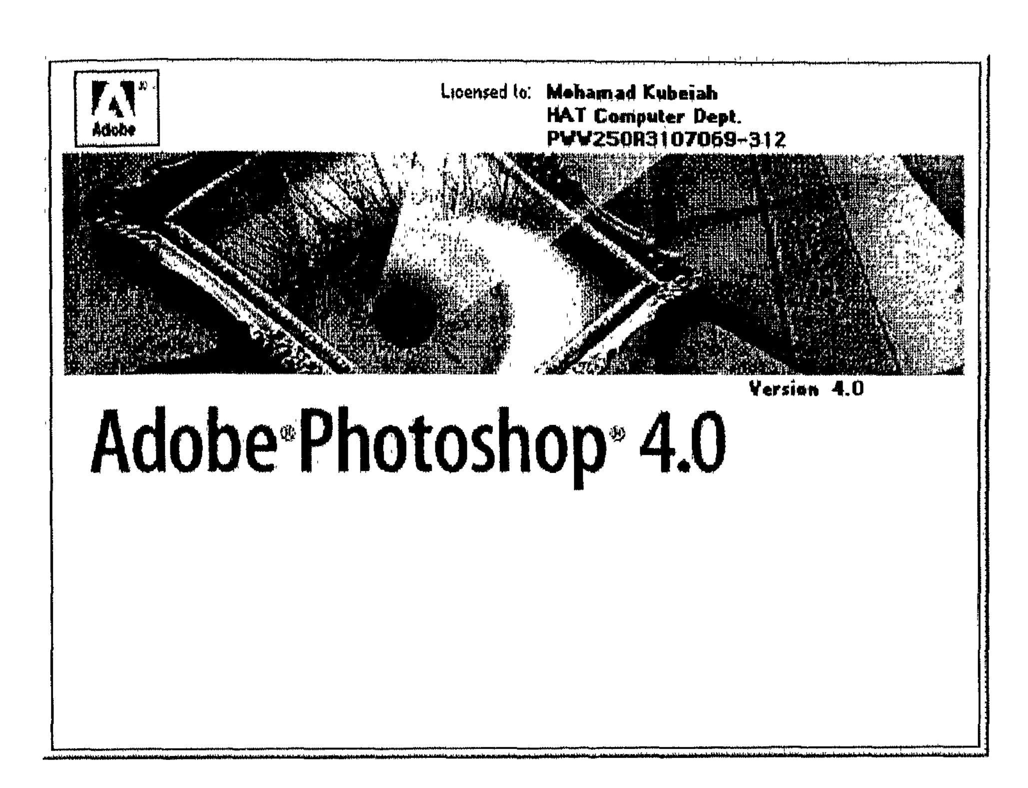
الخيار Reset Swatches من القائمة الخاصة باللوحة Swatches، (راجع الشكل



شكل (26 ـ 6)

(25 ـ 6)) يمكنك من استخدام لوحة Swatches الافتراضية.

القسم السابع



الطبقات والفلترات

* لوحة Layers
* إنشاء رسم من طبقات
* تحويل وإضافة الخلفيات
* إنشاء مجموعات ربط
* استخدام طبقات الضبط
* تنظيم المستندات ذات الطبقات
* معاينة وتطبيق الفلترات
* استخدام الفلتر Trace Contour

القسم السابع

الطبقات والفلترات

عند إنشاء مستند ضمن Photoshop، يتألف الرسم من الخلفية التي تُشبه القماش أو الورق الذي يقع عليه الرسم. يُمكِّنك Photoshop من إضافة طبقة أو أكثر إلى مستند الرسم. تُمكِّنك الطبقات من تحرير مناطق معينة من رسمك بدون التأثير على أي بيانات أخرى. يمكنك الرسم، التحرير، اللصق، استخدام الأقنعة، ونقل العناصر الموجودة ضمن الطبقة، بدون التأثير على أي طبقات أخرى موجودةً في نفس الرسم.

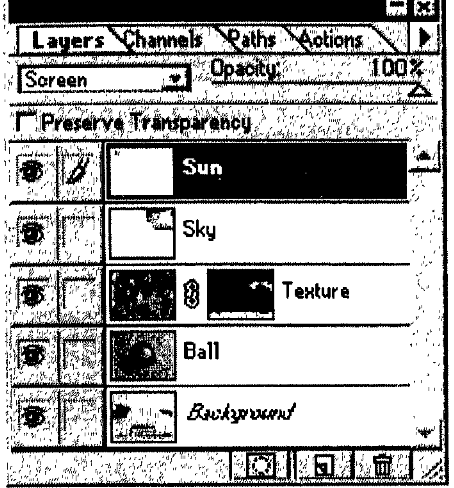
هنالك أيضاً طبقات خاصة، تسمى طبقات الضبط أو Adjustment Layers، تُمكِّنك من تنفيذ تصليحات في اللون لكل الطبقات التي تقع تحتها. بهذه الطريقة يمكنك تجربة تركيبات مختلفة من الرسوم، النصوص، المؤثرات الخاصة، أنظمة الألوان قبل اعتمادها في الرسم. تبقى الطبقات مستقلة عن بعضها البعض إلى أن تدمجها ببعضها البعض.

هذا من ناحية الطبقات، التي تشكِّل الجزء الأهم من هذا القسم، أما من ناحيةٍ أخرى، فيتضمَّن القسم الحالي موضوع الفلترات Filters. الفلترات المترافقة مع البرنامج Photoshop تُمكِّنك من تطبيق مؤثرات خاصة على رسومك. يمكنك إنشاء الفلترات الخاصة بك باستخدام Custom Filter.

* لوحة Layers

اللوحة Layers تعرض كل طبقات الرسم، بدءاً من أعلى طبقة فيه. لعرض اللوحة Layers، . . .

* اختر Show Layers من القائمة Window. انظر الشكل (1 ـ 7).



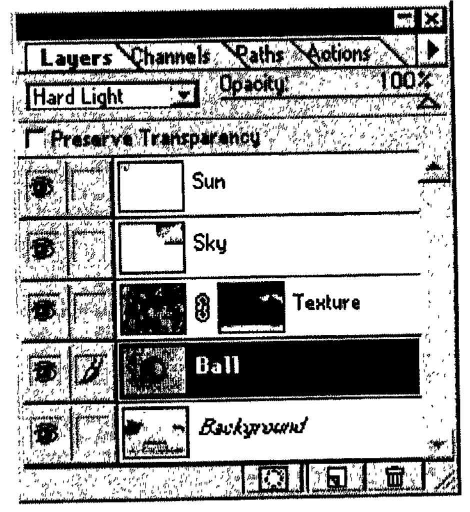
شكل (1 ـ 7)

يظهر رسم مصغَّر لمحتويات كل طبقة إلى يسار اسمها. يمكنك استخدام شريط التمرير، أو تكبير مربَّع اللوحة، لإستعراض الطبقات الغير ظاهرة.

تستخدم اللوحة Layers لإنشاء، إخفاء، عرض، نسخ، دمج وحذف الطبقات. عندما تعدل رسم، الطبقة النشِطة Active (المختارة) هي التي تتأثر فقط بتلك التعديلات.

لإختيار طبقة:

* انقر الطبقة من اللوحة Layers. فتظهر الطبقة محددة ضمن اللوحة، انظر الشكل (2 ـ 7).



شكل (2 ـ 7)

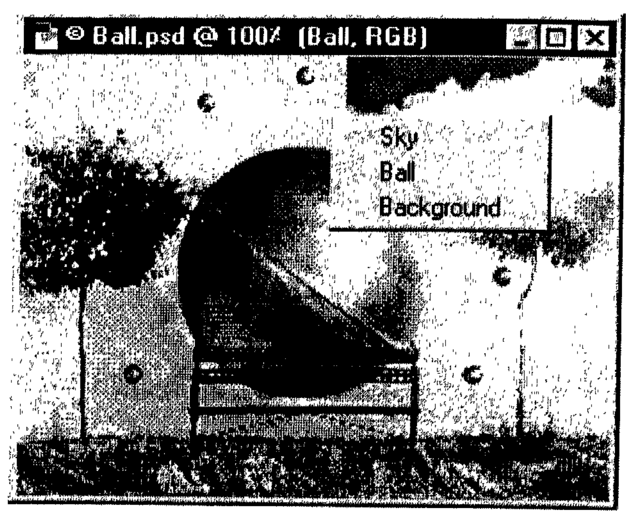
في الشكل (2 ـ 7)، الطبقة Ball هي المختارة أو النشطة، مما يعني أن تعديل سيؤثر عليها دون أي طبقات أخرى في الرسم.

يمكنك أيضاً اختيار طبقة عن طريق لوحة الاختصار. . .

* اختر الأداة Move من شريط الأدوات.

* انقر داخل الرسم بزر الماوس الأيمن.

انظر الشكل (3 ـ 7).



شكل (3 ـ 7)

* اختر الطبقة التي تريد تنشيطها.

فيما يلي نعرض سلسلة من العمليات التي يمكن تنفيذها على الطبقات:

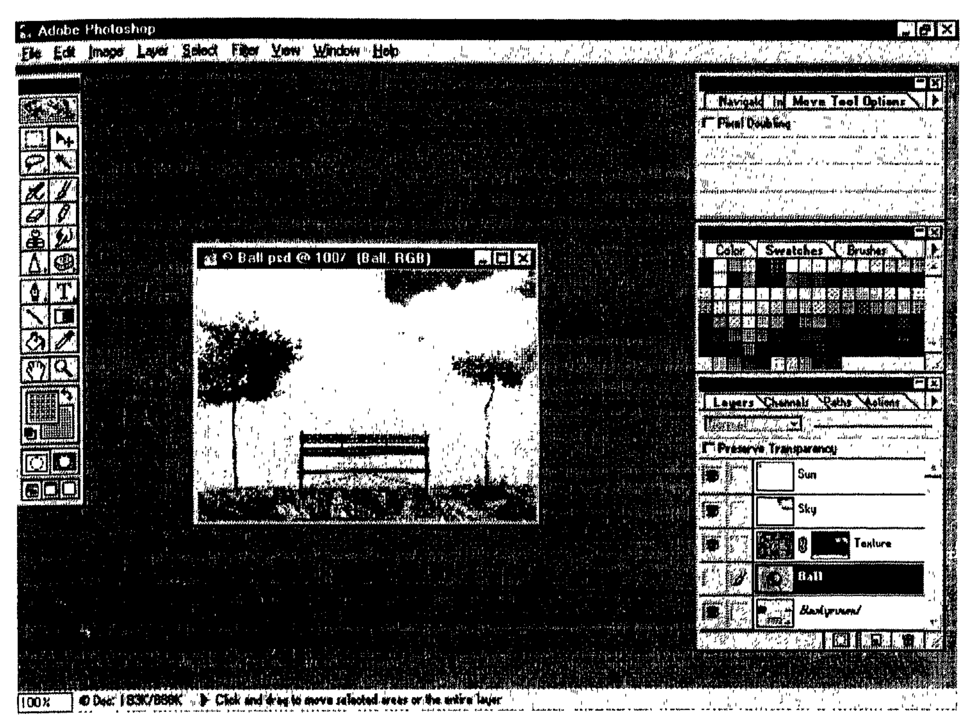
I - التحكُّم في عرض الطبقات

1ـ لإظهار أو إخفاء الطبقة، نفِّذ أي من الآتي:

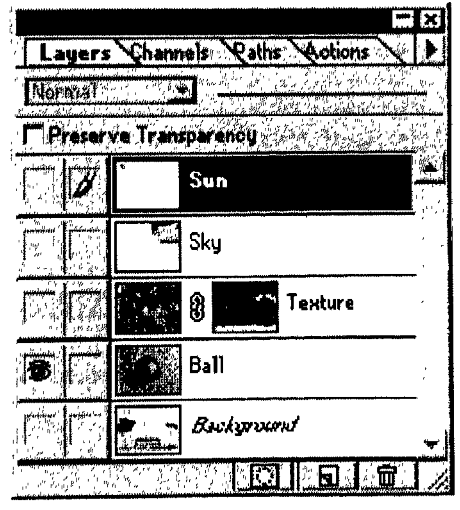
- في اللوحة Palette، انقر الأيقونة التي تأتي على شكل عين إلى يسار اسم الطبقة، لإخفائها. انظر الشكل (4 ـ 7).

تختفي الطبقة من نافذة الرسم. لإعادة إظهار الطبقة، أنقر نفس مربَّع الأيقونة.

- صوِّب مؤشر الماوس نحو أيقونة «العين» في اللوحة Layers، لأول طبقة تريد إخفاءها أو إظهارها ثم اسحب باتجاه سلسلة من الطبقات.
- استمر بضغط المفتاح Alt بينما تنقر أيقونة «العين» للطبقة التي تريد إظهارها بمفردها، أي إخفاء الباقي من الطبقات في الرسم. انظر الشكل (5 ـ 7).



شكل (4 ـ 7)



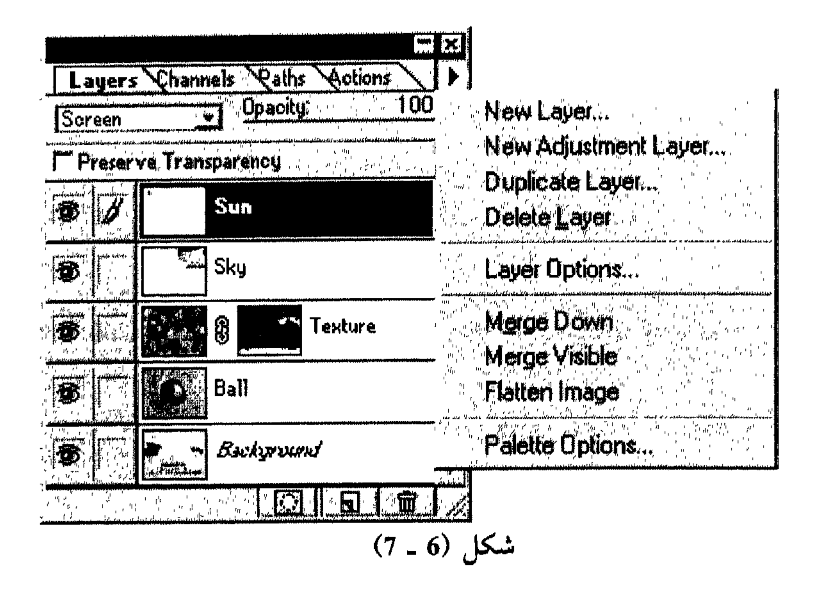
شكل (5 ـ 7)

لإعادة إظهار الطبقات التي تم إخفاءها، كرر نفس العمل.

2ـ إخفاء وتحجيم مربّع محتويات الطبقة:

* انقر المثلث في اللوحة Layers لعرض قائمة اللوحة.

انظر الشكل (6 ـ 7).



شكل (6 ـ 7)

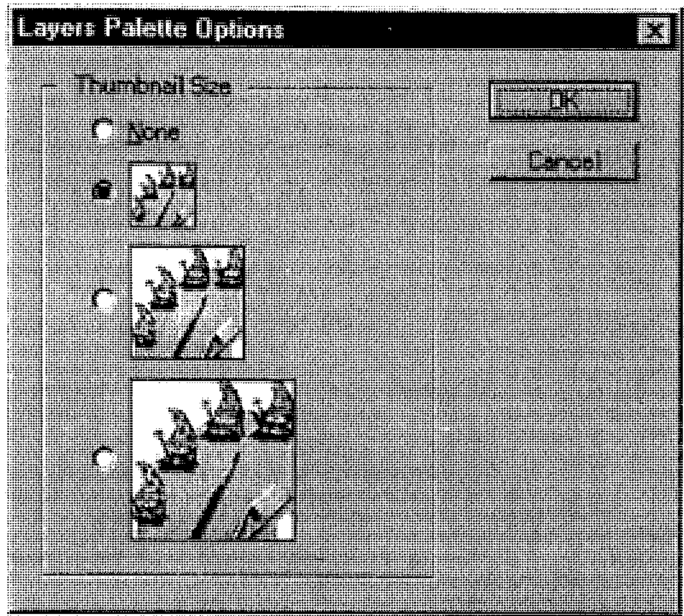
* اختر Palette Options من القائمة. انظر الشكل (7 ـ 7).
* اختر None لإخفاء مربّع عرض محتويات الطبقة، أو اختر حجم آخر له من الأحجام الثلاثة المدرجة.
* اختر OK.

II - نسخ ونقل الطبقات

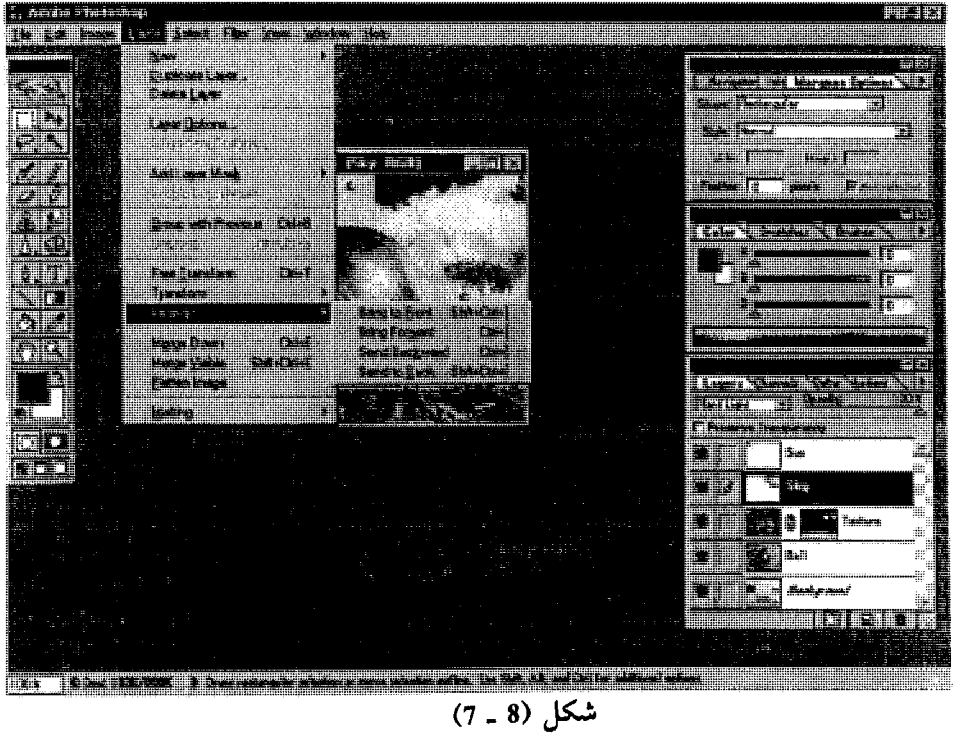
1ـ تغيير تنظيم الطبقات:

* اختر الطبقة من اللوحة Layers.
* صوّب نحو Arrange من القائمة Layer.

انظر الشكل (8 ـ 7).



شكل (7 ـ 7)



شكل (8 ـ 7)

- اختر Bring to Front لتركيز الطبقة فوق كل طبقات الرسم.
- اختر Bring Forward لنقل الطبقة درجة للأعلى، أي فوق الطبقة التي قبلها.
- اختر Send Backward لنقل الطبقة درجة للأسفل، أي تحت الطبقة التي بعدها.
- اختر Send to Back لتركيز الطبقة تحت كل طبقات الرسم (بإستثناء الخلفية).

يمكنك أيضاً تغيير موقع الطبقة، عن طريق السحب.

* اختر الطبقة التي تريد تغيير موقعها من اللوحة Layers.
* اسحب الاختيار للأعلى أو للأسفل.

2ـ نقل الطبقات:

- لنقل طبقة واحدة:

* اختر الطبقة من اللوحة Layers.
* اختر الأداة Move من شريط الأدوات.
* اسحب الطبقة ضمن نافذة الرسم إلى الموقع الجديد. إذا أردت النقل على زاوية 45، 90، 135، إلخ... استمر بضغط المفتاح Shift أثناء السحب.

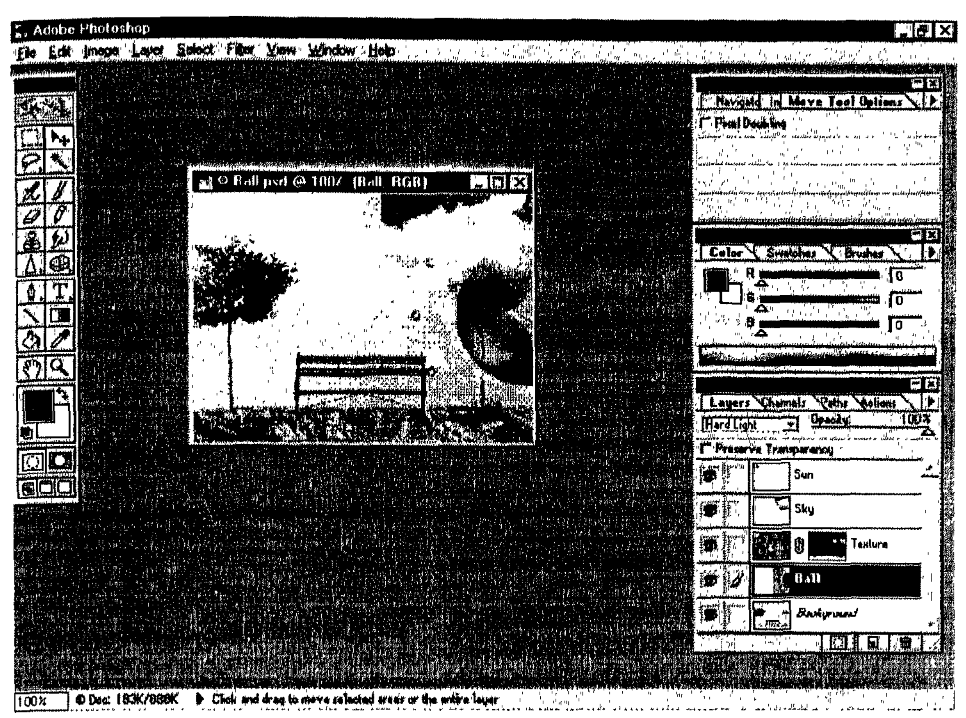
انظر الشكل (9 ـ 7).

ملاحظة

لنقل محتويات الطبقة بمقدار بكسل واحدة، اختر الأداة Move ثم استخدم مفاتيح الأسهم للنقل كلٌ باتجاهه. وللنقل بمقدار 10 بكسل، استمر بضغط المفتاح Shift أثناء استخدام مفاتيح الأسهم.

- لنقل عدة طبقات:

* انقر أول طبقة، من مجموعة الطبقات التي تريد نقلها، في اللوحة Layers.
* انقر المربّع الذي يقع بين مربع أيقونة «العين» واسم أي طبقة أخرى تريد ضمها إلى مجموعة الطبقات التي تريد نقلها فتظهر أيقونة الربط ضمن المربّع على شكل سلسلة «8».
* اختر الأداة Move من شريط الأدوات.



شكل (9 ـ 7)

* اسحب ضمن نافذة الرسم لنقل كل الطبقات التي تم ربطها.

ملاحظة

لفك الربط، انقر أيقونة السلسلة «8» المعروضة إلى يسار اسم الطبقة.

3ـ تكرار الطبقات في الرسم:

- لتكرار طبقة في الرسم:

* اختر الطبقة من اللوحة Layers.

* نفِّذ أي من الآتي:

- اختر Duplicate Layer من القائمة Layer.

- اختر Duplicate Layer من القائمة الخاصة باللوحة Layers.

انظر الشكل (10 ـ 7).

Duplicate Layer

Duplicate: Ball

As: Ball copy

OK

Cancel

Destination

Document: Ball.psd

Name:

شكل (10 ـ 7)

* ادخل اسم للطبقة المكرّرة في المربّع As.
* إذا أردت تكرار الطبقة في رسم آخر، اختر اسمه من القائمة المسقطة Document.
* اختر OK.

- لتكرار طبقة في الرسم بدون إعطائها اسم:

نفّذ أي من الآتي:

- اسحب اسم الطبقة من اللوحة Layers إلى نافذة الرسم.
- اسحب اسم الطبقة من اللوحة Layers إلى الزر Create New Layer في أسفل اللوحة.

4ـ نسخ الطبقات

- لنسخ طبقة بين الرسوم باستخدام Copy و Paste:

* افتح نافذتي الرسم، المصدر والهدف للنسخ.
* اختر الطبقة التي تريد نسخها في اللوحة Layers للرسم المصدر.
* اختر All من القائمة Select لإختيار كل البكسل في الطبقة التي تريد نسخها.

* اختر Copy من القائمة Edit.
* انقر نافذة الرسم الهدف، الذي تريد لصق نسخة الطبقة ضمنه.
* اختر Paste من القائمة Edit.

- لنسخ طبقة بين الرسوم بالسحب:

* افتح نافذتي الرسم، المصدر والهدف للنسخ.
* اختر الطبقة التي تريد نسخها من اللوحة Layers للرسم المصدر.
* نفذ أي من الآتي:

- اسحب اسم الطبقة المختارة من اللوحة Layers إلى الرسم الهدف.
- اختر الآداة Move من شريط الأدوات، ثم اسحب الطبقة من نافذة الرسم المصدر، إلى نافذة الرسم الهدف.

بنفس الطريقة يمكنك نسخ عدة طبقات في وقت واحد، لكن عن طريق الآداة Move فقط، وبعد اختيارها بنفس الطريقة المدرجة ضمن «نقل الطبقات».

* إنشاء رسم من طبقات

يمكّنك البرنامج Photoshop من إنشاء 100 طبقة في الرسم كحدٍ أقصى، لكن هذا يعتمد على كمية الذاكرة المتوفّرة في جهازك. كما يمكنك إنشاء طبقات جديدة ضمن رسم موجود.

I - إضافة طبقات جديدة

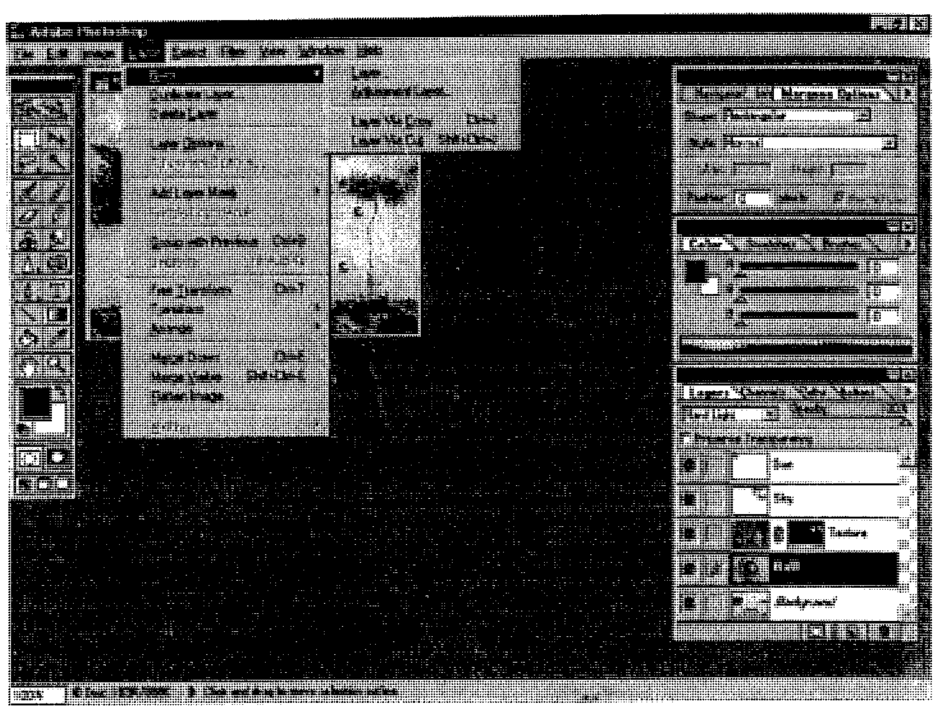
* صوّب نحو الأمر New من القائمة Layer.

انظر الشكل (11 ـ 7).

* اختر Layer من القائمة المسقطة New.

أو. . .

* استمر بضغط المفتاح Alt بينما تنقر الزر Create New Layer في أسفل اللوحة Layers. بغض النظر عن الطريقة المتبعة، يتم عرض مربّع حوار كما في الشكل (12 ـ 7).
* ادخل اسم للطبقة ضمن Name.



شكل (11 ـ 7)

New Layer

Name: Layer 1 OK

Opacity: 100 % Mode: Normal Cancel

Group With Previous Layer

(No neutral color exists for Normal mode.)

شكل (12 ـ 7)

* ادخل نسبة للغباشة ضمن Opacity.

* اختر نظام لعرض الطبقة (داكنة، مضاءة، إلخ . . .) في القائمة المسقطة Mode.

* اختر OK.

لإنشاء طبقة جديدة باستخدام الخيارات الإفتراضية. . .

* اختر الزر Create New Layer من اللوحة Layers.

II - تحويل اختيار إلى طبقة

* اختر ما تريد تحويله إلى طبقة.
* صوّب نحو الأمر New من القائمة Layer (راجع الشكل (11 ـ 7)).

نفذ أي من الآتي:

- اختر Layer Via Copy لنسخ الاختيار إلى طبقة جديدة.
- اختر Layer Via Cut لنقل (قص من المصدر) الاختيار إلى طبقة جديدة.

* تحويل وإضافة الخلفيات

يمكنك تحويل خلفية الرسم إلى طبقة، كما يمكنك إضافة خلفية إلى رسم لا يحتوي على خلفية.

I - تحويل الخلفية Background إلى طبقة

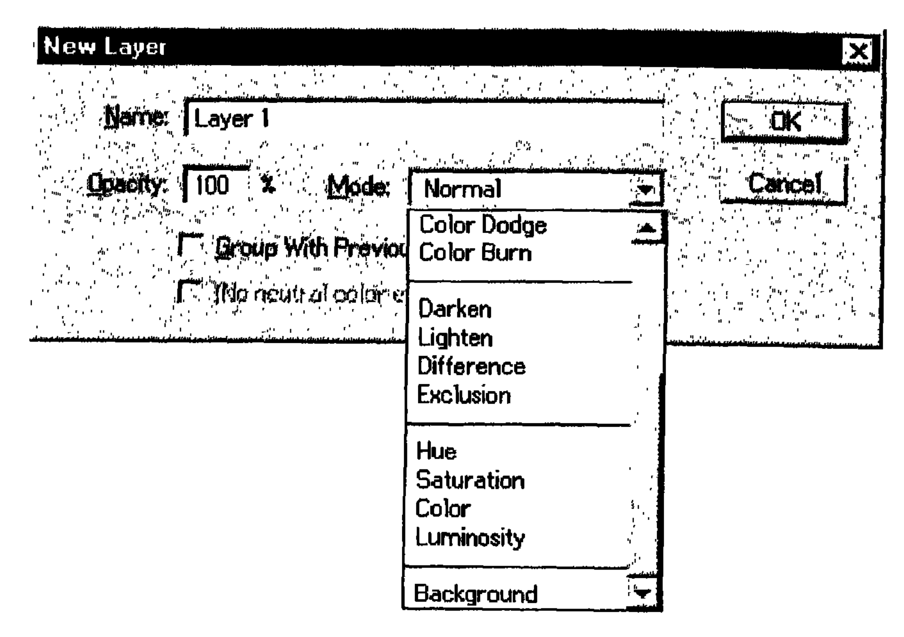
* انقر Background في اللوحة Layers نقرةً مزدوجةً.

يظهر مربّع حوار شبيه بالمعروض في الشكل (12 ـ 7).

* ادخل اسم للطبقة في المربّع Name.
* حدد خياراتك الباقية من مربّع الحوار.
* اختر OK.

II - لإضافة خلفية إلى الرسم

* نفذ أي من الإجراءات المطروحة سابقاً لإنشاء طبقة جديدة، ليظهر مربّع الحوار New Layer (راجع الشكل (12 ـ 7)).
* اختر Background من القائمة المسقطة Mode. انظر الشكل (13 ـ 7).



شكل (13 ـ 7)

انتبه

الخيار Background لا يتوفّر في القائمة المسقطة Mode إلا إذا كان الرسم الذي تعمل عليه لا يحتوي خلفية. الرسم في Photoshop لا يمكن أن يحتوي إلا على خلفية واحدة.

* اختر OK.

* إنشاء مجموعات ربط

ربط المجموعات أو Clipping Groups يُمكّنك من تعريف طبقة كقناع لطبقة أو أكثر فوق تلك الطبقة.

I - إنشاء مجموعة ربط

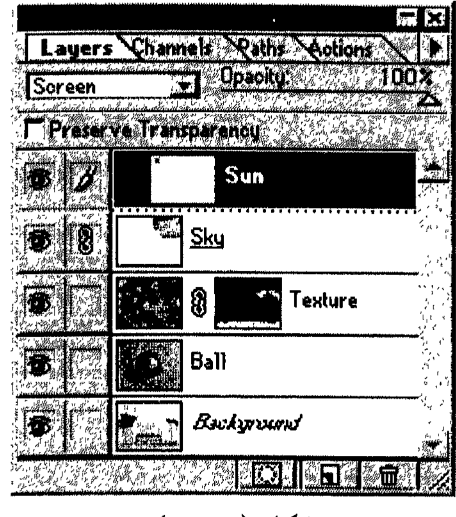
* اختر الطبقة التي تريدها من اللوحة Layers.
* انقر المربّع الذي يقع بين أيقونة «العين» واسم الطبقة أو الطبقات التي تريد

ربطها بالطبقة المختارة، فتظهر أيقونة السلسلة في المربَّع الخاص بكل طبقة مربوطة.

* اختر Group Linked من القائمة Layer لإنشاء مجموعة ربط من الطبقات المربوطة.

انظر الشكل (14 ـ 7).

يظهر خط منقَّط تحت الطبقات المربوطة.



شكل (14 ـ 7)

II - إضافة طبقة إلى مجموعة ربط

نفذ أي من الآتي:

- استمر بضغط المفتاح Alt بينما تنقر الخط «المستقيم» الذي يتواجد بين الطبقات ضمن اللوحة Layers.
- اختر الطبقة من اللوحة Layers ثم اختر Group With Previous من القائمة Layer.
- انقر الطبقة التي تريد إضافتها إلى مجموعة الربط، نقرةً مزدوجةً ضمن اللوحة Layers. يظهر مربَّع الحوار كما في الشكل (15 ـ 7).

شغِّل الخيار Group With Previous Layer ثم اختر الزر OK.

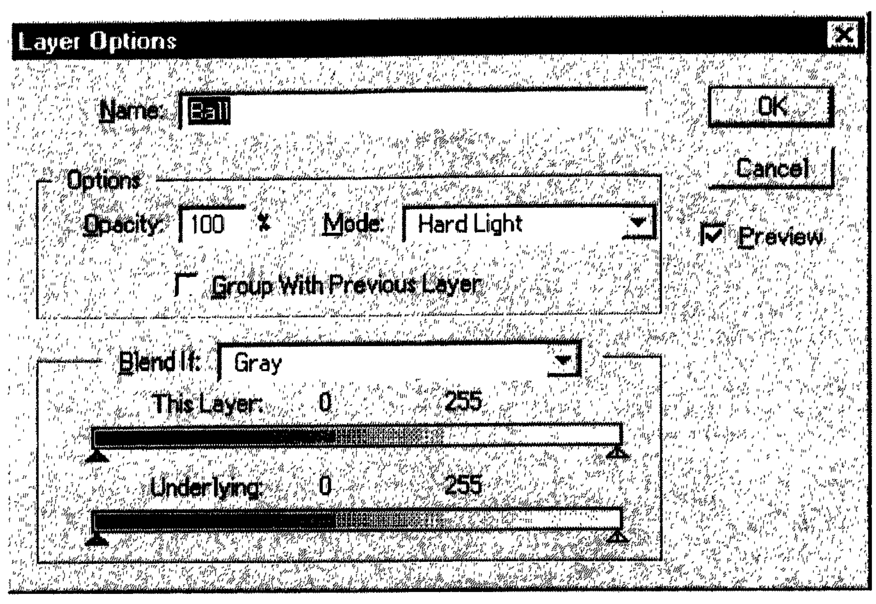
ملاحظة

نفِّذ نفس الخطوات لإضافة كل طبقة إلى المجموعة.

III - إزالة طبقة من مجموعة ربط

نفِّذ أي من الآتي:

- استمر بضغط المفتاح Alt بينما تنقر الخط «المنقَّط» الذي يتواجد بين طبقتين مربوطتين، ضمن اللوحة Layers.



شكل (15 ـ 7)

- اختر أعلى طبقة في المجموعة من اللوحة Layers، ثم اختر Ungroup من القائمة Layer.

- انقر الطبقة التي تريد إزالتها من مجموعة الربط، نقرةً مزدوجةً ضمن اللوحة Layers، فيظهر مربَّع الحوار Layer Options (راجع الشكل (15 ـ 7)). إلغِ تشغيل الخيار Group with Previous Layer ثم اختر OK.

IV - فك مجموعة الربط

* اختر أي طبقة من المجموعة، في اللوحة Layers، ما عدا أعلى طبقة.
* اختر Ungroup من القائمة Layer.

* استخدام طبقات الضبط

طبقة الضبط أو Adjustment Layer تساعدك على تجربة الألوان والتعديلات على الرسم بدون تعديل البكسل فيه بشكلٍ نهائي.

I - إضافة طبقة ضبط

* لحصر تأثير طبقة الضبط على مساحة معينة من الرسم، اختر تلك المساحة.
* نفّذ أي من الآتي:

- استمر بضغط المفتاح Ctrl بينما تنقر الزر Create New Layer من أسفل اللوحة Layers.
- اختر Adjustment Layer من القائمة المسقطة للأمر New أو من القائمة Layer.

انظر الشكل (16 ـ 7).

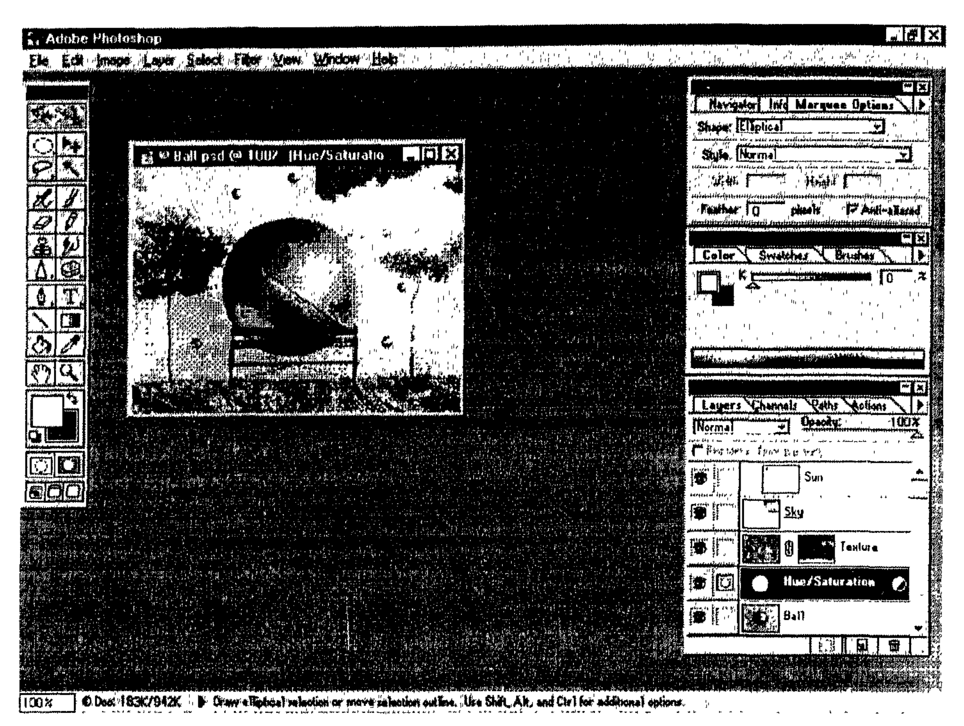
شكل (16 ـ 7)

* ادخل اسم لطبقة الضبط في المربّع Name.
* اختر نوع الضبط أو التعديل الذي تريد إجراءه من خلال طبقة الضبط من القائمة المسقطة Type.
* حدد باقي خياراتك من مربّع الحوار.
* اختر OK.

يظهر مربّع حوار لإجراء نوع التعديل الذي حددته في مربّع الحوار New Adjustment Layer.

* نفّذ تعديلاتك.
* اختر OK.

انظر الشكل (17 ـ 7).



شكل (17 ـ 7)

فتظهر تعديلاتك على الرسم، مع إضافة طبقة جديدة ضمن اللوحة Layers. تتعامل مع هذه الطبقة مثل أي طبقة أخرى في الرسم، مثلاً، لتحريرها، تنقر اسمها في اللوحة Layers نقرةً مزدوجةً.

* تنظيم المستندات ذات الطبقات

إضافة الطبقات إلى الرسم، يُكبِّر حجم الملف الذي يحتويه. للمحافظة على مساحة القرص، أو لتقليص حجم الملف، يمكنك دمج طبقتين أو أكثر أو يمكنك تحويل كل طبقات الرسم إلى طبقة واحدة.

I - دمج الطبقات

1 ـ لدمج طبقة مع أخرى تتلوها:

* تأكد من أن الطبقتان اللتان تريد ربطهما ظاهرتان.

* اختر الطبقة العليا من اللوحة Layers.
* نفّذ أي من الآتي:
- اختر Merge Down من القائمة Layer.
- اختر Merge Down من قائمة اللوحة Layers.

2 ـ لدمج كل الطبقات المربوطة والظاهرة ضمن اللوحة Layers:

* تأكد من أن كل الطبقات المربوطة التي تريد دمجها، ظاهرة ضمن اللوحة Layers.
* اختر أي من الطبقات المربوطة.
* اختر Merge Linked من القائمة Layer.

3 ـ لدمج مجموعة ربط:

* تأكد من أن كل طبقات مجموعة الربط التي تريد دمجها، ظاهرة.
* اختر الطبقة الأساسية من المجموعة.
* اختر Merge Group من القائمة Layer.

4 ـ لدمج كل الطبقات الظاهرة في الرسم:

* نفّذ الإخفاء Hide لأي طبقة في الرسم لا تريد دمجها.
* نفّذ أي من الآتي:
- اختر Merge Visible من القائمة Layer.
- اختر Merge Visible من قائمة اللوحة Layers.

II - تحويل كل طبقات الرسم إلى طبقة واحدة

مد أو Flattening الرسم، يعني تحويل كل طبقاته إلى طبقة واحدة، مما يؤدي بالتالي إلى تقليص حجم ملفه بشكلٍ ملحوظ.

* تأكد من أن كل الطبقات التي تريد تحويلها الى طبقة واحدة، ظاهرة.

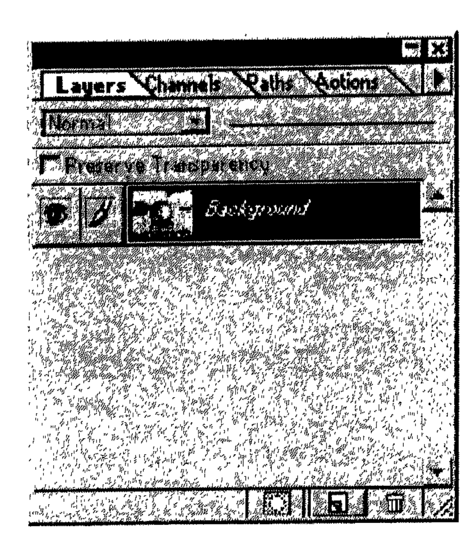
ملاحظة

أي طبقة تم إخفاءها، يتم تجاهلها عند تحويل طبقات الرسم إلى طبقة واحدة.

* نفِّذ أي من الآتي:
- اختـــر Flatten Image مـــن القائمة Layer.
- اختر Flatten Image من قائمة اللوحة Layers.

انظر الشكل (18 ـ 7).

يتـم دمـج كـل الـطبـقـات مـع الخلفية. إذا كانت الخلفية شفافة Transparent، يتم تعبئة المساحات الشفافة باللون الأبيض.



شكل (18 ـ 7)

* معاينة وتطبيق الفلترات

تترافق الفلترات Filters مع البرنامج Photoshop لتمكينك من إضافة مؤثرات خاصة إلى رسومك. عملية معاينة وتطبيق الفلتر المختار تأتي كالتالي:

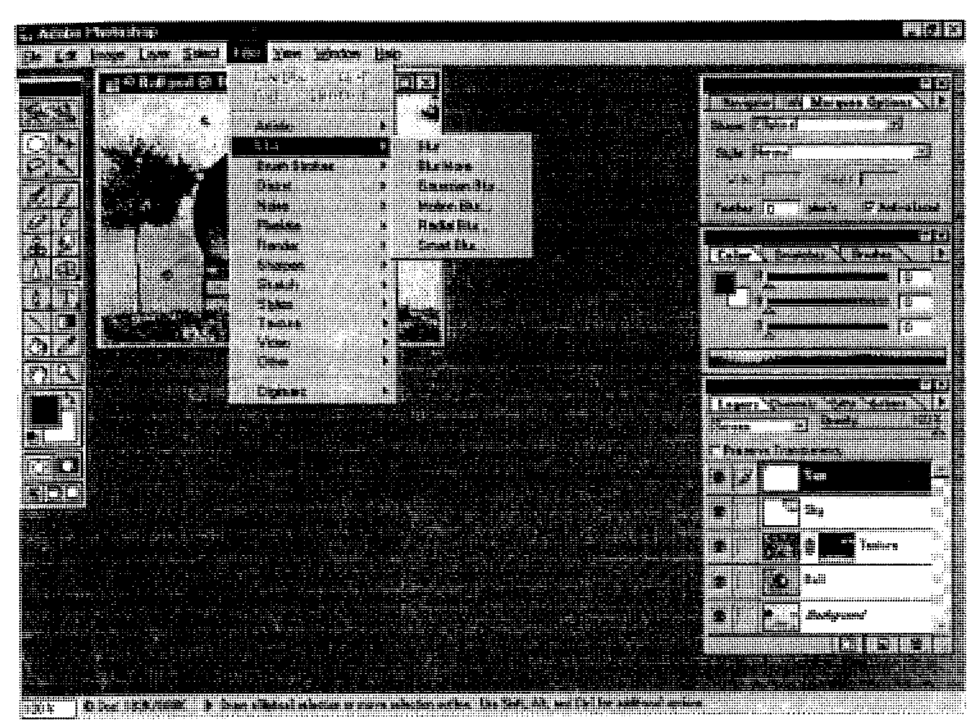
* إذا أردت تطبيق الفلتر على مساحة معينة من الرسم، اختر تلك المساحة، أما إذا أردت تطبيقه على طبقة كاملة، انتقل مباشرةً إلى النقطة التالية.
* افتح القائمة Filter، ثم صوِّب نحو فصيلة معينة لإختيار فلتر منها. انظر الشكل (19 ـ 7).
* اختر الفلتر المطلوب.

ملاحظة

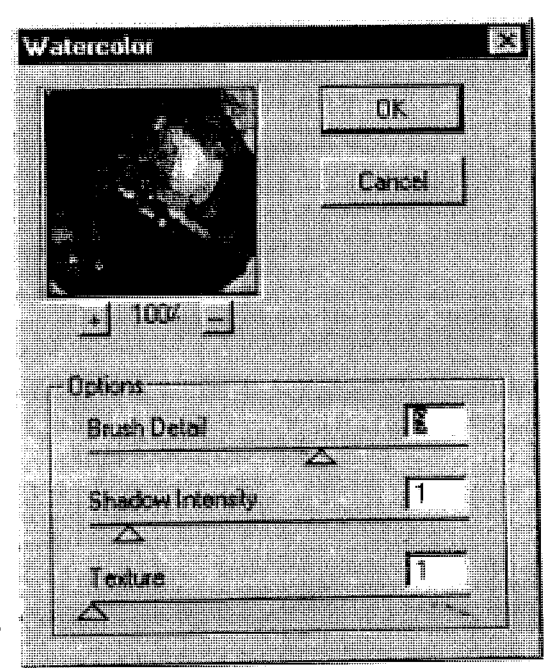
بعض الفلترات تظهر مربعات حوار عند اختيارها، لتحديد خيارات معينة بشأن الفلتر المختار.

انظر الشكل (20 ـ 7).

* لإستعراض تأثير الفلتر باستخدام المربَّع الذي يظهر ضمن مربَّع الحوار، اعتمد الطرق التالية:



شكل (19 ـ 7)



شكل (20 ـ 7)

- اسحب الرسم في مربّع الإستعراض لعرض منطقة معينة منه.
- استخدم الزرين + و -، تحت مربّع العرض، لتكبير وتصغير محتويات مربّع العرض.
- في حال توفُّر الخيار Preview ضمن مربّع الحوار، اختره لإستعراض تأثير الفلتر على الرسم مباشرةً...

* اختر OK من مربّع الحوار ليتم تطبيق الفلتر.

ملاحظة

لا يمكنك تطبيق الفلتر على الرسوم بنظام Bitnap، Indexed - Color، 48 - Bit، RGB، أو 16 - Bit Grayscale.

* استخدام الفلتر Trace Contour

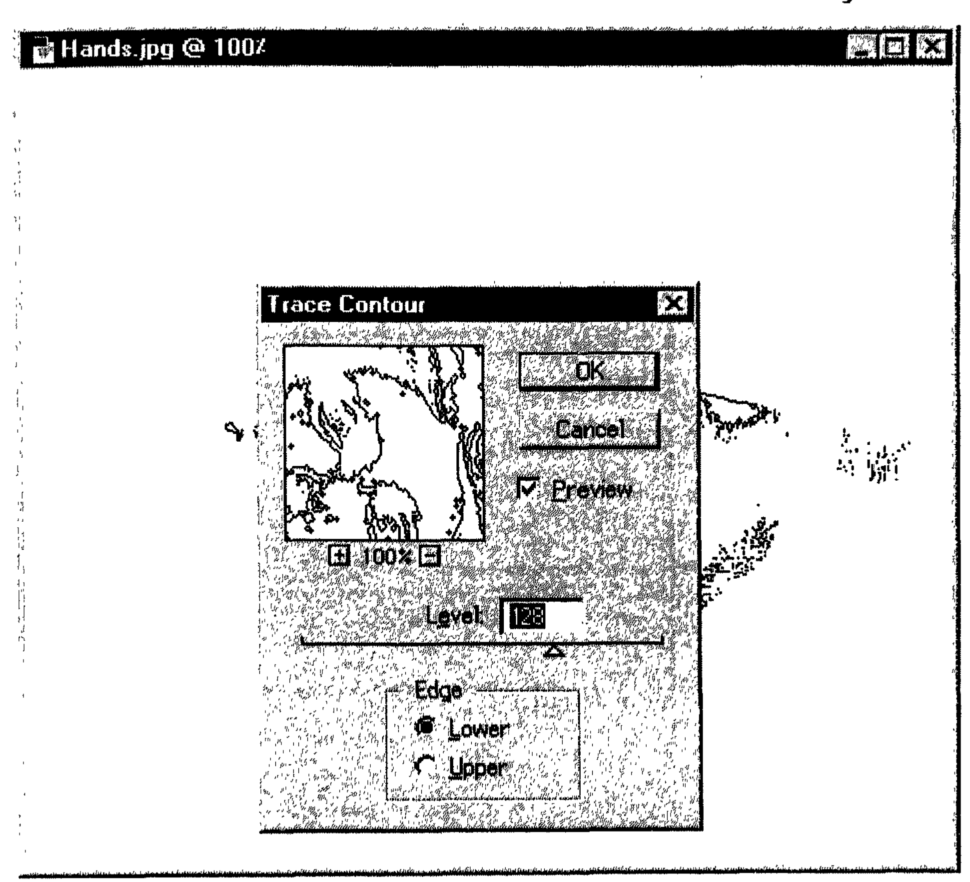
يساعدك هذا الفلتر على إيجاد التحوُّلات في الرئيسية لمساحات الإضاءة، ويرسم إطار رفيع حولها. طريقة استخدامه تأتي كالتالي:

* صوِّب نحو Stylize من القائمة Filter.
* اختر Trace Contour من القائمة المسقطة.

انظر الشكل (21 ـ 7).

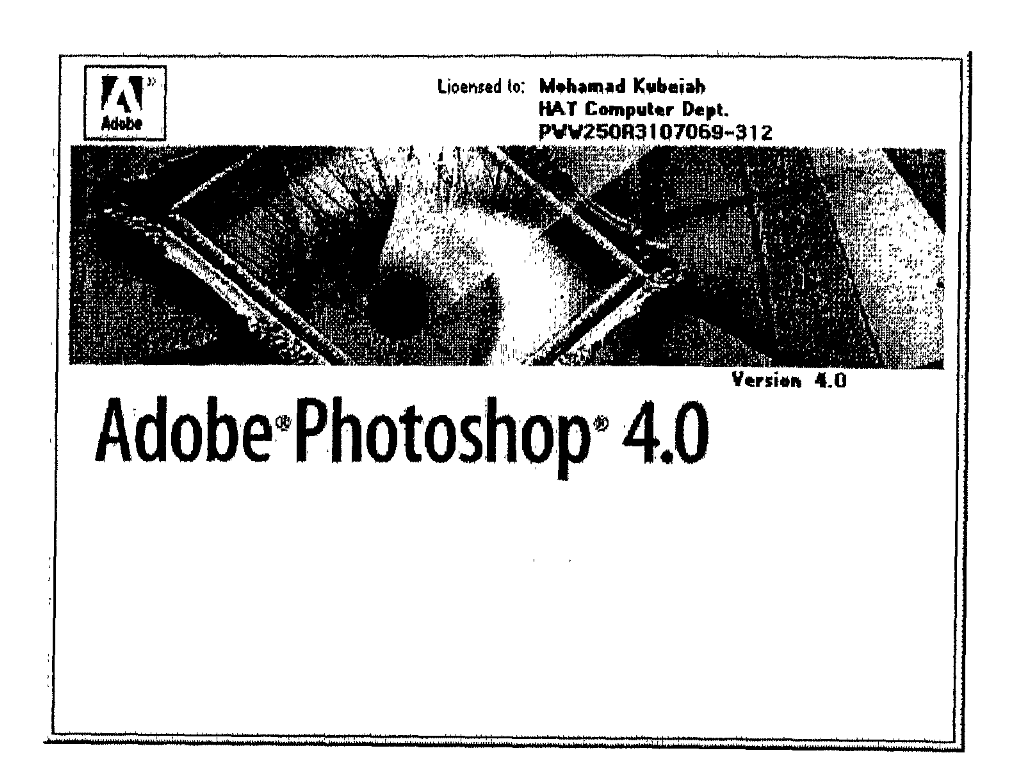
* من المساحة Edge، اختر Lower ليتم رسم الإطار حول البكسل التي تقع تحت الدرجة المعتمدة ضمن المربّع Level، أو إختر Upper ليتم رسم الإطار حول البكسل التي تقع فوق نفس الدرجة.
* ضمن Level تدخل درجة من 0 إلى 255 لتقييم قيم الألوان التي سيتم إدراج الإطار حولها. عليك التجربة في إدخال القيم ضمن المربّع Level للحصول على النتيجة المطلوبة.
* استخدم اللوحة Info في النظام Grayscale لتعيين قيمة لون تريد ملاحقته، أي تطبيق الفلتر Trace Contour عليه، ثم ادخل القيمة التي تجدها مناسبة لطلبك في المربّع Level ضمن مربّع الحوار Trace Contour.

* اختر OK .



شكل (21 ـ 7)

القسم الثامن



القنوات والأقنعة

* لوحة Channels
* تكرار القنوات
* حفظ وإدارة القنوات
* استخدام الأقنعة
* استخدام النظام Quick Mask
* استخدام القنوات Alpha

8

القسم الثامن

القنوات والأقنعة

يستخدم Photoshop القنوات أو Channels لهدفين، أولهما لحفظ معلومات عن الرسم، أما الثاني فلحفظ الاختيارات Selections. قنوات المعلومات عن الرسم، يتم إنشاءها تلقائياً مع إنشاء رسم جديد. كل رسم يضم قناة، أو أكثر، تضم معلومات حول الألوان فيه. مثلاً، الرسم بنظام CMYK، يضم على الأقل أربع قنوات، واحدة لمعلومات اللون الأزرق الفاتح Cyan، وواحدة للأحمر المزرق Magenta، وواحدة للأصفر Yellow والأخيرة للون الأسود Black. لذا، ترمز كل قناة عادةً، للوح الطباعة (البلاك Plaque) الذي يُستخدم في الطباعة. يمكن للرسم أن يضم 24 قناة كحدٍ أقصى. حسب التجهيز الافتراضي، الرسوم بنظام Bitmap، Grayscale، Dutone و Indexed Color تضم قناة واحدة، أما الرسوم بنظام RGB و Lab فتضم ثلاثة قنوات، وأخيراً رسوم CMYK تضم أربعة قنوات. يمكنك إضافة القنوات لكل الرسوم بإستثناء رسوم Bitmap.

يمكنك إنشاء قنوات إضافية للرسم، أحياناً تسمى قنوات Alpha، لإستخدامها في إنشاء وحفظ الأقنعة أو Masks وذلك لتمكينك من عزل وحماية أجزاء من الرسم. أنواع أخرى من الأقنعة يمكن إضافتها إلى الرسوم، هي أقنعة الطبقات Layer Masks، والأقنعة السريعة Quick Masks.

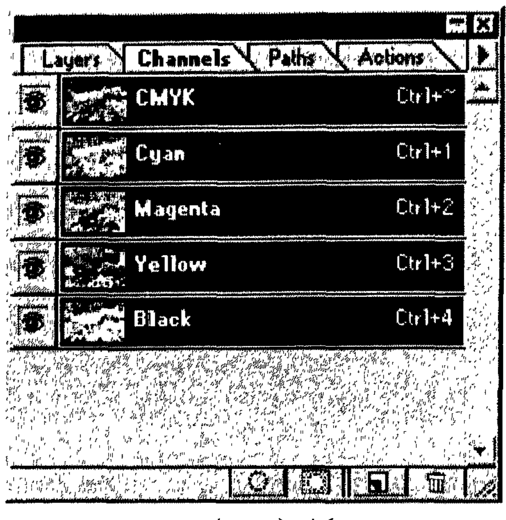
كيف تتعامل مع القنوات والأقنعة؟ هو موضوع قسمنا الحالي.

* لوحة Channels

اللوحة Channels تعرض كل قنوات الرسم لتمكينك من تعديل أي قناة تختارها لعرض اللوحة Channels.

* اختر Show Channels من القائمة Window.

انظر الشكل (1 ـ 8).

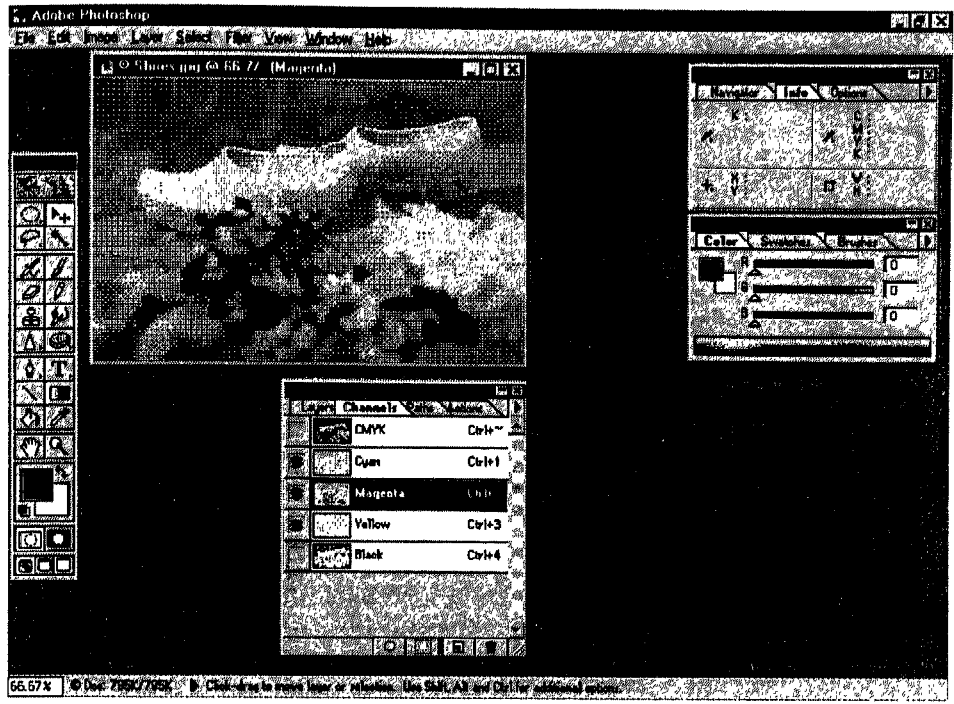


شكل (1 ـ 8)

تعرض اللوحة Channels كل القنوات التي يتضمنها الرسم. رسوم RGB، CMYK و Lab تضم قناة مركَّبة أو Composit Channel، يتم عرضها في أعلى اللوحة وهي التي تُمثِّل الرسم كاملاً، بكل قنواته. قنوات الألوان، تظهر تحت القناة المركبَّة، وقنوات Alpha، تظهر في أسفل اللوحة. المربَّع إلى يسار اسم القناة، يمكِّنك من استعراض محتويات كل قناة، حيث يتم التعديل تلقائياً في حال إدرجت أي تغييرات على القناة التي يُمثلها ذلك المربَّع. يمكنك استخدام شريط التمرير، أو تكبير مربَّع اللوحة، لاستعراض أي قنوات غير ظاهرة.

لاختيار قناة:

* انقر القناة المطلوبة من اللوحة Channels. تظهر القناة محددة ضمن اللوحة. انظر الشكل (2 ـ 8).



شكل (2 ـ 8)

يمكنك الاستمرار بضغط المفتاح **Shift** أثناء نقر القنوات التي تريد اختيارها في وقت واحد. كما أنك تستخدم نفس الطريقة لإلغاء إختيار قنوات مختارة.

فيما يلي نعرض سلسلة من العمليات التي يمكن تطبيقها على القنوات:

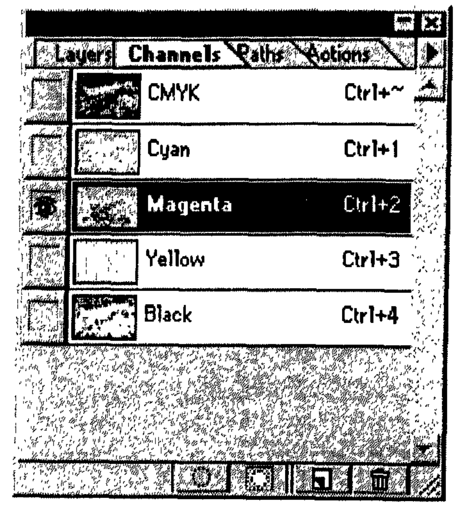
I - إظهار وإخفاء القنوات

نفِّذ أي من الآتي:

- في اللوحة Channels، انقر الأيقونة التي تأتي على شكل عين إلى يسار اسم القناة لإخفائها. انظر الشكل (3 ـ 8).

  لإعادة إظهار القناة، انقر نفس مربّع الأيقونة.

- صوِّب مؤشر الماوس نحو أيقونة «العين» في اللوحة Channels، لأول قناة تريد إخفاءها، أو صوِّب المؤشر نحو نفس مربّع الأيقونة (عندما تكون فارغة) لأول



شكل (3 ـ 8)

قناة تريد إظهارها، ثم اسحب الماوس باتجاه سلسلة من القنوات. انظر الشكل (4 ـ 8).

شكل (4 ـ 8)

حسب التجهيز الافتراضي، عند عرض قناة واحدة، يتم عرضها باللون الرمادي Grayscale. في رسوم RGB، CMYK و Lab، عند إظهار قناة إضافية، يتم عرض لوني القناتين، أي لا يعود العرض باللون الرمادي.

ملاحظة

في رسوم Lab، التجهيز الافتراضي يعرض القنوات «a» و «b» فقط بالألوان.

لإستعراض قناة واحدة بالألوان، ابتع الخطوات كالتالي:

* صوِّب نحو Preferences من القائمة File.
* اختر Display & Cursors من القائمة المسقطة.

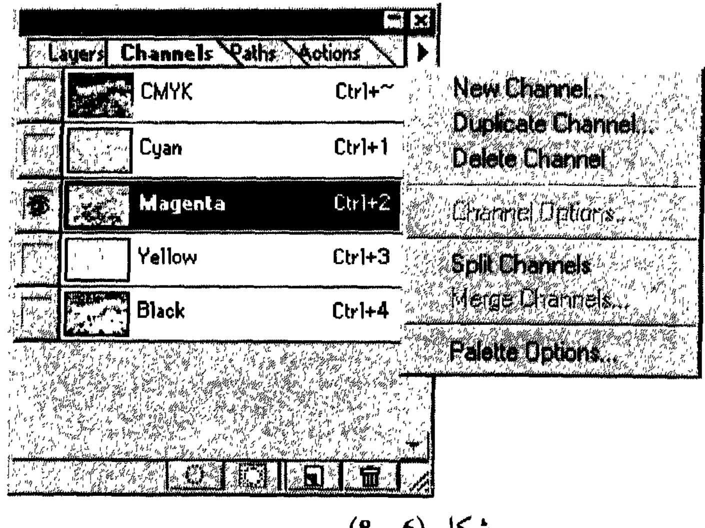
انظر الشكل (5 ـ 8).

شكل (5 ـ 8)

* شغِّل الخيار Color Channels in Color.
* اختر OK.

II - إخفاء وتحجيم مربَّع محتويات القناة

* انقر المثلث في اللوحة Channels لعرض قائمة اللوحة.
انظر الشكل (6 ـ 8).



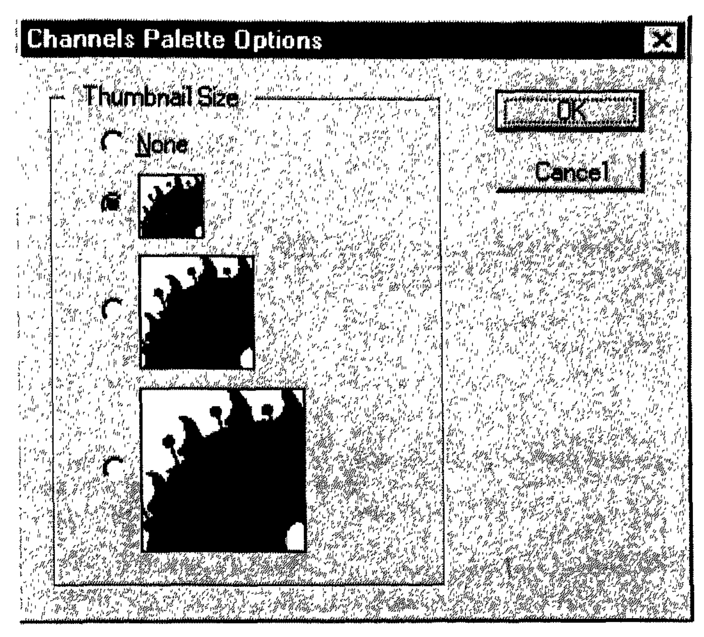
شكل (6 ـ 8)

* اختر Palette Options من القائمة.
انظر الشكل (7 ـ 8).
* اختر None لإخفاء مربَّع عرض محتويات القناة، أو اختر حجم آخر له من الأحجام الثلاثة المدرجة.
* اختر OK.

III - تغيير تنظيم قنوات Alpha

انتبه

لا يمكنك تغيير تنظيم قنوات الألوان التي تظهر دائماً في أعلى اللوحة Channels، إنما يمكنك تغيير تنظيم قنوات Alpha فقط.



شكل (7 ـ 8)

* اختر قناة Alpha من اللوحة Channels.
* اسحب الاختيار للأعلى أو للأسفل.

IV - حذف القنوات

1 ـ لحذف قناة بدون التأكيد على العملية:

* اختر القناة التي تريد حذفها من اللوحة Channels.

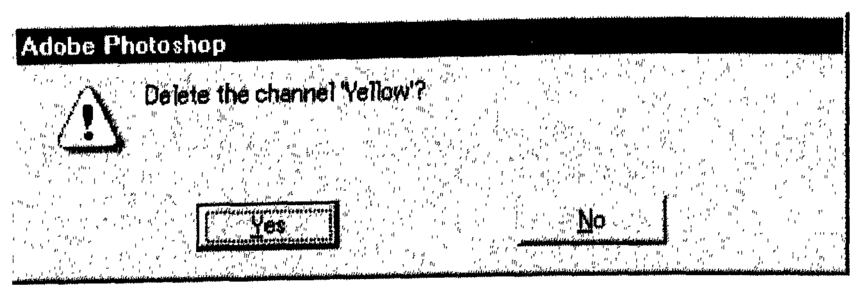
نفّذ أي من الآتي:

- استمر بضغط المفتاح Alt بينما تنقر الزر Delete Current Channel في أسفل اللوحة Channels.
- اسحب اسم القناة في اللوحة Channels إلى الزر Delete Current Channel.
- اختر Delete Channel من قائمة اللوحة Channels.

2 ـ لحذف قناة مع التأكيد على العملية:

* اختر القناة التي تريد حذفها من اللوحة Channels.

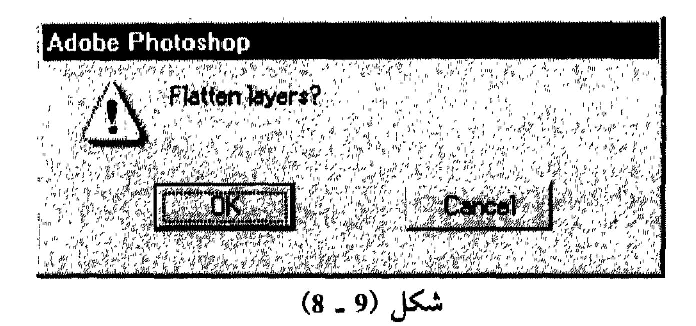
* انقر الزر Delete Current Channel في أسفل اللوحة Channels.
انظر الشكل (8 ـ 8).



شكل (8 ـ 8)

* اختر Yes للتأكيد على الحذف، أو اختر No للتراجع عن عملية الحذف.

في حال كان الرسم الذي تريد حذف قناة منه، يتألف من طبقات، يظهر لك مربَّع حوار، بعد التأكيد على عملية الحذف، كما في الشكل (9 ـ 8).



شكل (9 ـ 8)

يطلب منك التأكيد على مد Flatten طبقات الرسم، أي تحويلها أي طبقة واحدة بعد الحذف. اختر OK للتأكيد على عملية المد، أو اختر Cancel للتراجع عن عملية الحذف بكاملها.

* تكرار القنوات

يمكنك تكرار أي قناة في نفس الرسم، في رسم جديد، أو في رسم آخر مفتوح.

I - تكرار القناة باستخدام الأمر Duplicate

* اختر القناة التي تريد تكرارها من اللوحة Channels.
* اختر Duplicate من القائمة للوحة Channels.

انظر الشكل (10 ـ 8).

Duplicate Channel
Duplicate: Magenta
As:
OK
Cancel
Destination
Document: Shoes.jpg
Name:
Invert

شكل (10 ـ 8)

* ادخل اسم للقناة المكرَّرة ضمن المربَّع As.
* اختر هدف القناة المكرَّرة من القائمة المسقطة Document. ملفات الرسوم التي تحتوي على بكسل بنفس أبعاد البكسل في الرسم الحالي تجدها فقط في القائمة المسقطة Document. يمكنك أيضاً، اختيار New من نفس القائمة المسقطة، لتكرار القناة في ملف رسم جديد تدخل اسمه ضمن المربَّع Name، فيتم إنشاء رسم باللون الرمادي يحتوي على قناة واحدة.
* لعكس المناطق المختارة والتي تحتوي على أقنعة في النسخة المكررة، شغِّل الخيار Invert.
* اختر OK.

IV - تكرار القناة عن طريق السحب

* اختر القناة التي تريد تكرارها من اللوحة Channels.

* نفّذ أي من الآتي:

- لتكرار القناة في نفس الرسم، اسحب القناة إلى نافذة الرسم أو فوق الزر Create New Channel في أسفل اللوحة Channels.
- لتكرار القناة في رسم آخر، تأكد من فتح نافذة الرسم الهدف ثم اسحب القناة من اللوحة Channels إلى نافذة الرسم الهدف.

* حفظ وإدارة القنوات

عندما تحفظ ملف بتصميم يدعم نظام اللون الخاص بالرسم، يتم الحفاظ على قنوات الألوان. بينما يتم الحفاظ تلقائياً على قنوات Alpha فقط في حال حفظ الملف بتصميم Photoshop، TIFF أو Raw.

بالإضافة إلى ذلك، يمكنك إنشاء ملف جديد لكل قناة في الرسم، كما يمكنك دمج قنوات من رسوم متعددة في رسم واحد.

I - تقسيم القنوات ضمن عدة ملفات

* اختر Split Channels من قائمة اللوحة Channels.

انظر الشكل (11 ـ 8).

يقفل Photoshop ملف الرسم الأصلي، ثم يركّز كل قناة ضمن نافذة بنظام الألوان الرمادي Grayscale. في شريط عنوان كل نافذة، تجد اسم ملف الرسم الأصلي مع اختصار للقناة، مثلاً Y لِ Yellow، M لِ Magenta، في هذه الحالة.

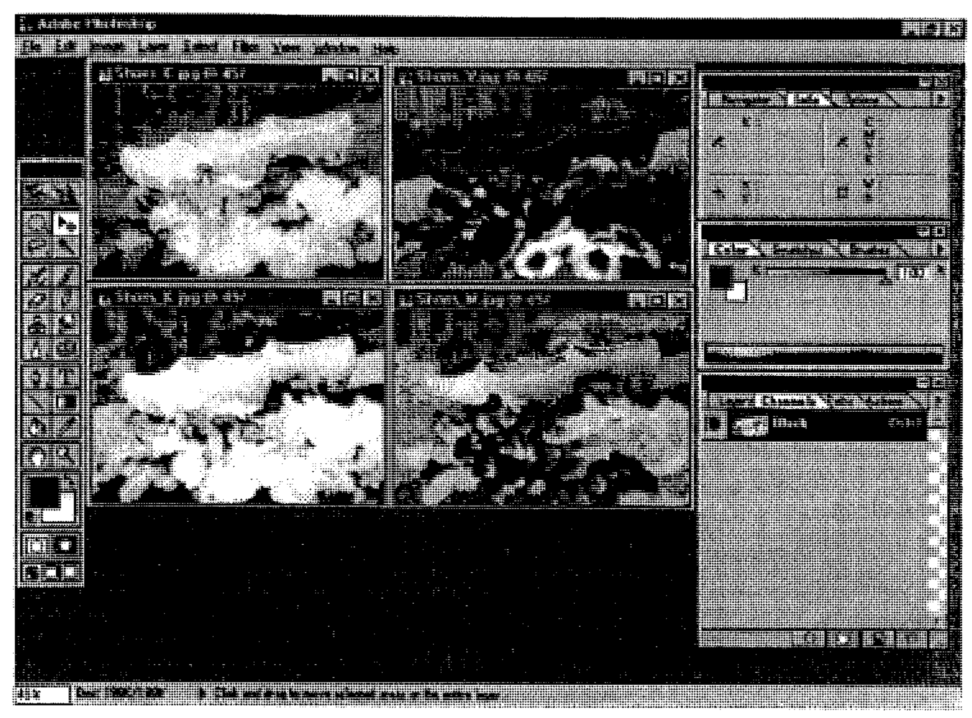
انتبه

نوافذ قنوات الرسم، غير مربوطة بالرسم الأصلي، مما يعني أن أي تغيير ستجريه عليها لن يعكس على الرسم الأصلي.

و...

ملاحظة

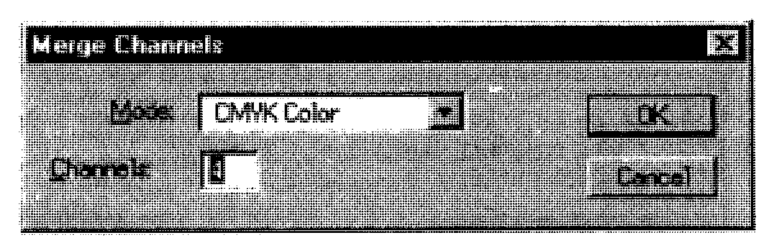
يمكنك تقسيم قنوات رسوم ذات طبقة واحدة فقط، أي الرسوم الممدودة Flattened.



شكل (11 ـ 8)

II - دمج القنوات

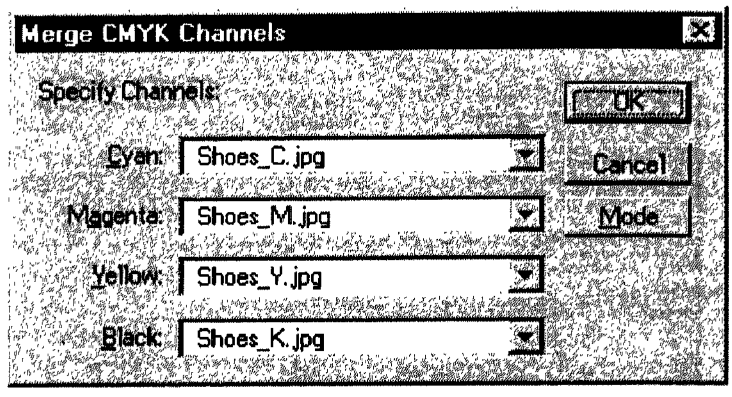
* افتح رسوم النظام الرمادي Grayscale، التي تضم القنوات التي تريد دمجها.
* اختر أي نافذة رسم لتنشيطها.
* اختر Merge Channels من قائمة اللوحة Channels. انظر الشكل (12 ـ 8).



شكل (12 ـ 8)

* اختر نظام الألوان من القائمة المسقطة. عدد القنوات المتناسب مع النظام المختار، يظهر في المربّع النصي Channels.
* اختر OK.

انظر الشكل (13 ـ 8).



شكل (13 ـ 8)

* اختر الرسم المناسب مع كل قناة، من القوائم المسقطة. يمكنك نقر الزر Mode للرجوع إلى مربّع الحوار السابق (في الشكل (12 ـ 8)) لتغيير النظام المختار.
* اختر OK.

فيتم دمج القنوات في رسم جديد.

ملاحظة

إذا كنت قد اخترت الدمج ضمن رسم بقنوات متعددة Multi Channels، عليك تحديد خيارات أول قناة ثم نقر الزر Next لتحديد خيارات القناة الثانية، إلى أن تصل إلى آخر قناة.

* استخدام الأقنعة

تستخدم القناع Mask لعزل مساحة تريد حمايتها من التعديل أثناء تطبيق تغيير في

الألوان، فلتر معيَّن أو مؤثرات أخرى على باقي الرسم. الأقنعة والاختيار لهما علاقة عكسية، أي أنك عندما تختار مساحة معينة من الرسم، الجزء الباقي أو الغير مختار يقع تحت قناع يحميه من التحرير.

* استخدام النظام Quick Mask

نظام القناع السريع أو Quick Mask Mode يمكّنك من استعراض القناع والرسم بشكلٍ متتالي. اللون يُميِّز المساحات المحميَّة من المساحات الغير محمية في الرسم. يساعدك هذا النظام على إنشاء وتحرير الأقنعة المؤقتة. تبدأ بمساحة مختارة من الرسم، ثم تستخدم النظام Quick Mask للإضافة إلى القناع أو الإزالة منه.

I - إنشاء قناع سريع Quick Mask

* اختر أي جزء من الرسم تريد تغييره.
* اختر الآداة Edit in Quick Mask Mode في شريط الأدوات.

انظر الشكل (14 ـ 8).

يظهر غطاء فوق المنطقة المحمية (الغير مختارة) من الرسم. عند إنشاء قناع سريع، يُضيف Photoshop قناة قناع سريع إلى اللوحة Channels ليتبيَّن أنك تعمل في نظام القناع السريع، انظر الشكل (15 ـ 8).

هذا مع العلم أن كل التحرير من خلال الأقنعة، تنفذه من خلال نافذة الرسم.

* لتحرير القناع، اختر أي أداة رسم من شريط الأدوات، ونفِّذ عملك في نافذة الرسم.

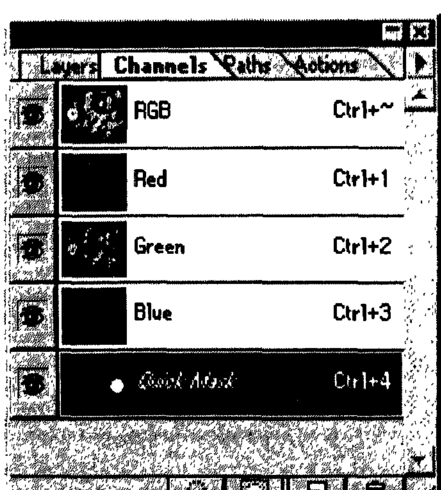
انظر الشكل (16 ـ 8).

حسب التجهيز الافتراضي، عند الرسم باللون الأسود، تزيد المساحة المحمية (تحت القناع) وتقلل من المساحة الغير محمية (مختارة). بينما الرسم باللون الأبيض، يعكس العملية، وأخيراً الرسم باللون الرمادي أو أي لون آخر يُنشيء قناع شفاف جزئياً.

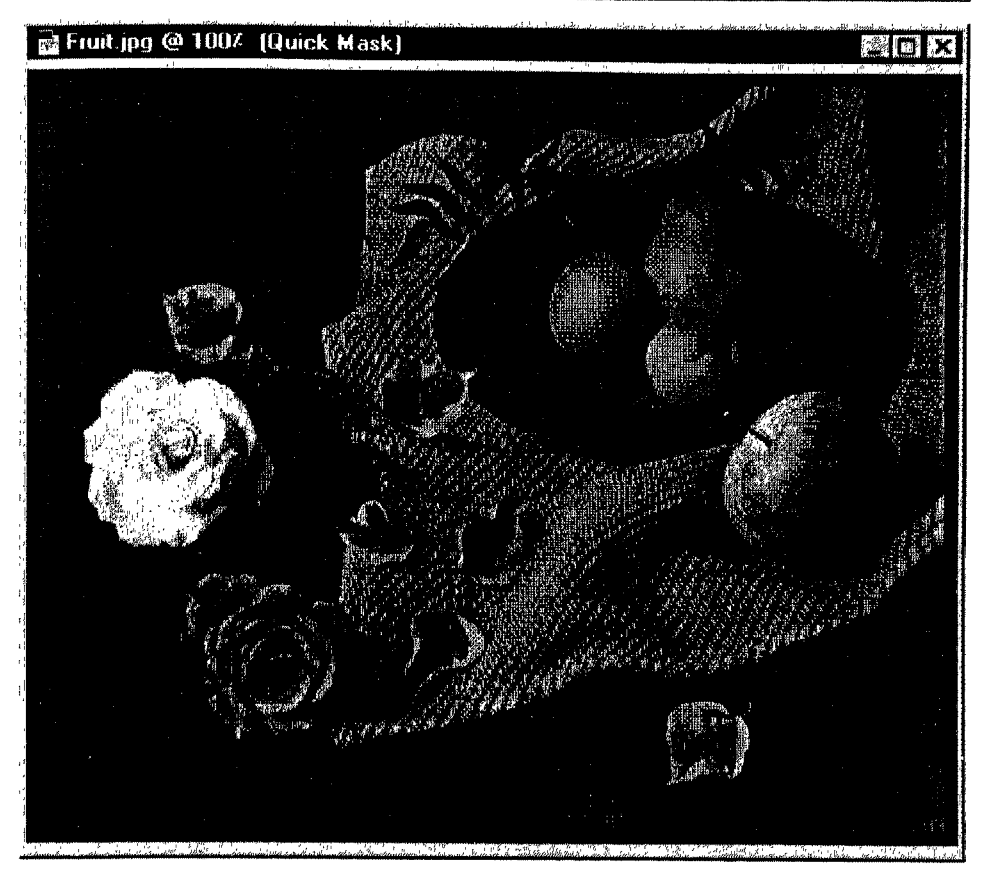
* اختر الآداة Edit in Standard Mode في شريط الأدوات، لإيقاف القناع السريع عن العمل والعودة إلى الرسم الأصلي. انظر الشكل (17 ـ 8).



شكل (14 ـ 8)



شكل (15 ـ 8)



شكل (16 ـ 8)

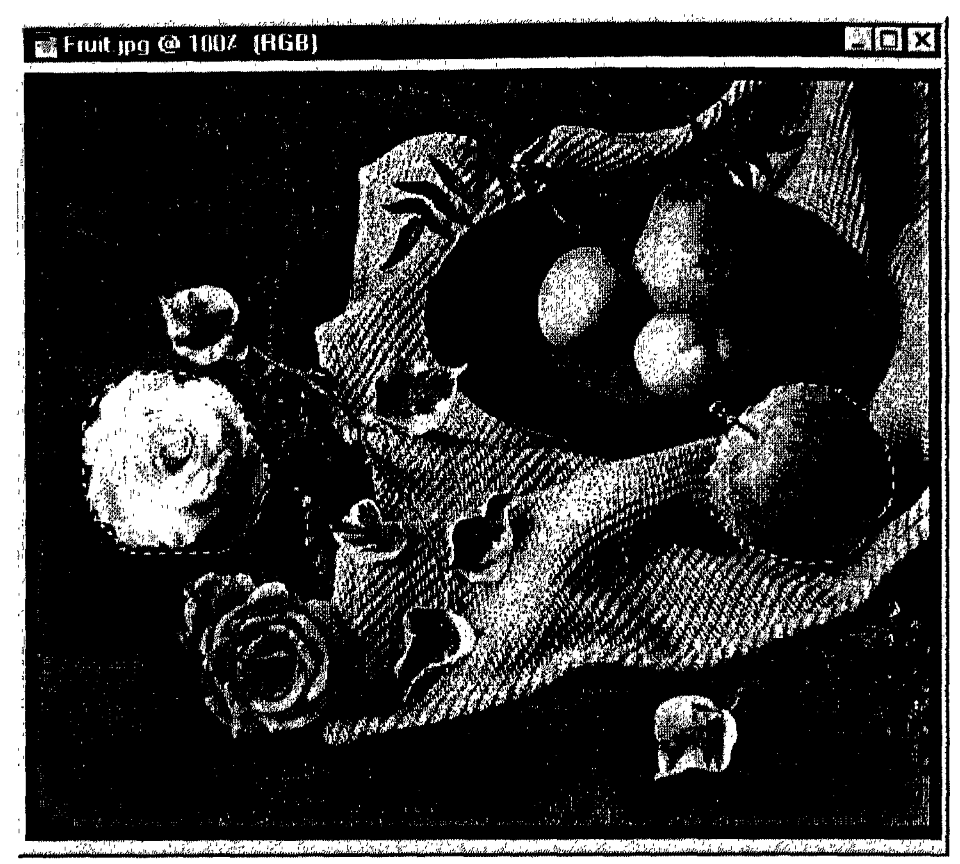
تظهر المنطقة الغير محمية، مختارة.

* نفّذ تعديلاتك التي ستؤثر على الاختيار في الرسم.

II - تغيير خيارات القناع السريع Quick Mask

* انقر الزر Edit in Quick Mask Mode في شريط الأدوات نقرةً مزدوجةً.
انظر الشكل (18 ـ 8).

* شغّل الخيار Masked Areas ليتم تشغيل القناع على المناطق الغير مختارة، أو شغّل الخيار Selected Areas ليتم تشغيل القناع على المناطق المختارة.



شكل (17 ـ 8)

* انقر المربَّع Color، لإختيار لون جديد للقناع من مربَّع الحوار الذي يظهر.
* ادخل نسبة للغباشة في المربَّع Opacity، أي لتغيير شفافية القناع.

* استخدام القنوات Alpha

تستخدم قنوات Alpha لحفظ وتحرير الاختيارات في الرسم، والتي يمكن استخدامها كأقنعة.

I - إنشاء قناة Alpha جديدة

1ـ لإنشاء قناة Alpha باستخدام الخيارات الحالية:

شكل (18 ـ 8)

* انقر الزر Create New Channel من أسفل اللوحة Channels.

انظر الشكل (19 ـ 8).

يتم إعطاء اسم للقناة يستند على ترتيب ورودها ضمن قنوات الرسم.

2ـ لإنشاء قناة Alpha مع تعيين الخيارات:

* نفّذ أي من الآتي:

- استمر بضغط المفتاح Alt بينما تنقر الزر Create New Channel في أسفل اللوحة Channels.

- اختر New Channel من قائمة اللوحة Channels.

انظر الشكل (20 ـ 8).

شكل (19 ـ 8)

* ادخل اسم للقناة، ثم حدد خياراتك مثلما فعلنا في «II . تغيير خيارات القناع السريع Quick Mask» في النقطة السابقة.

* اختر OK.

Channel Options
Name:
Color Indicates:
Masked Areas
Selected Areas
Color
Opacity: 50 %
OK
Cancel

شكل (20 ـ 8)

فيتم إنشاء قناة 8 - Bit Grayscale تظهر في أسفل اللوحة Channels وهي الوحيدة التي تظهر في نافذة الرسم.

II - حفظ اختيار ضمن القناة Alpha

1. لحفظ الاختيار ضمن قناة جديدة على أساس الخيارات الافتراضية:

* انقر الزر Save Selection as Channel من اللوحة Channels.

انظر الشكل (21 ـ 8).

يتم إعطاء اسم للقناة يستند على ترتيب ورودها ضمن قنوات الرسم.

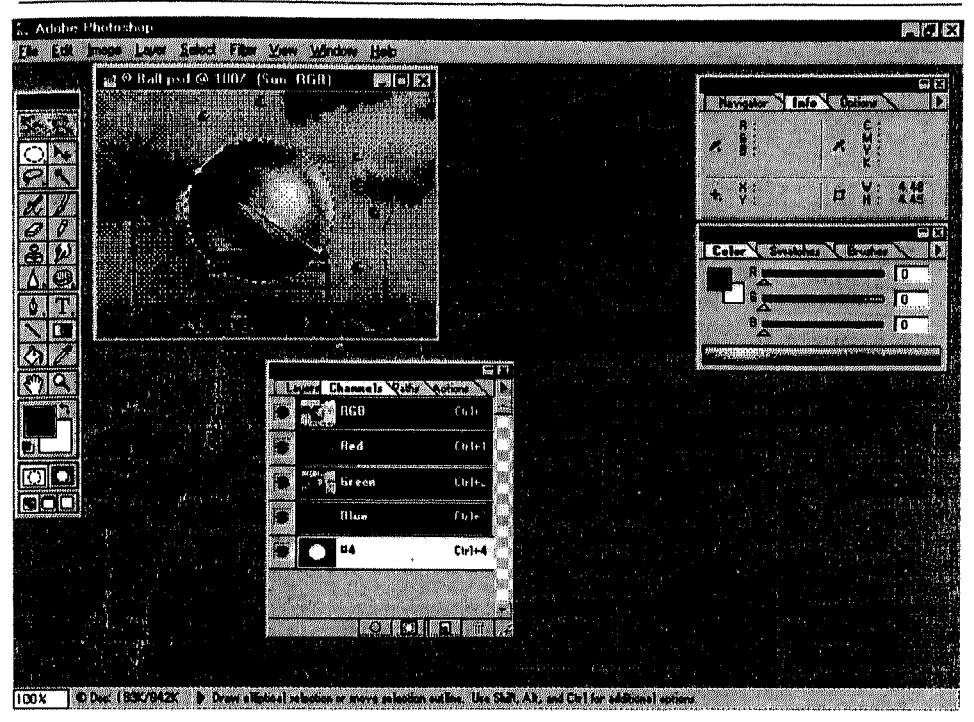
2. لحفظ الاختيار ضمن قناة جديدة أو موجودة:

* اختر Save Selection من القائمة Save.

انظر الشكل (22 ـ 8).

* اختر الرسم الذي تريد تركيز الاختيار فيه. يمكنك اختيار New لحفظ الاختيار في ملف جديد.

* اختر القناة التي تريد حفظ الاختيار ضمنها. يمكنك ضم الاختيار إلى قناة موجودة، أو حفظه ضمن قناة جديدة. إذا اخترت حفظ الاختيار ضمن قناة



شكل (21 ـ 8)

Save Selection

Destination

Document: Ball.psd

Channel: New

OK

Cancel

Operation

New Channel

Add to Channel

Subtract from Channel

Intersect with Channel

شكل (22 ـ 8)

موجودة، اختر أي من الآتي من المساحة Operation في مربَّع الحوار Save Selection :

- Replace Channel : لإستبدال القناة الهدف بالاختيار الحالي.
- Add to Channel : لإضافة الاختيار إلى القناة الهدف.
- Subtract From Channel : لإلغاء الاختيار من القناة الهدف.
- Intersect With Channel : لإبقاء الأجزاء المشتركة بين الاختيار والقناة الهدف.

* اختر OK.

لإستعراض الاختيار الذي تم حفظه، اختر القناة التي تحتويه من اللوحة Channels. أما لتشغيل الاختيار...

* اختر Load Selection من القائمة Select.

انظر الشكل (23 ـ 8).

شكل (23 ـ 8)

المربَّع Load Selection، يتشابه مع المربَّع Save Selection، لذا تتعامل به بنفس الطريقة لكن لتحميل الاختيار. يمكنك تشغيل الخيار Invert، لعكس الاختيار أي

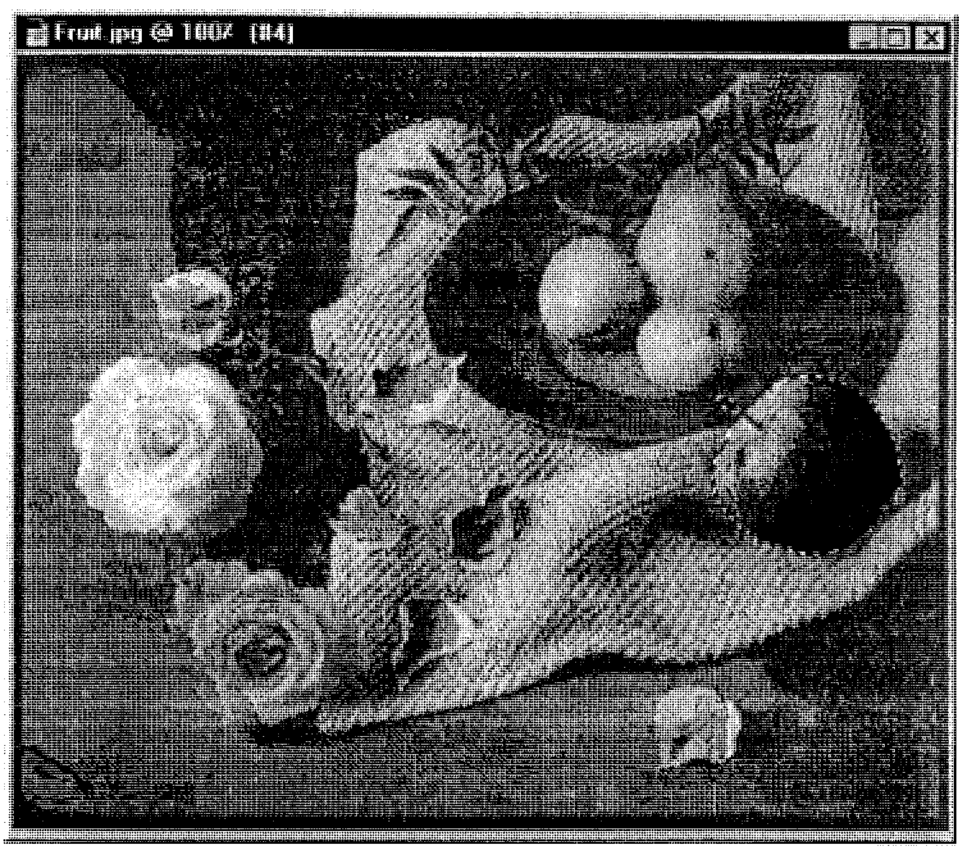
اختيار كل محتويات نافذة الرسم عدا الاختيار نفسه.

* اختر OK.

يمكنك تشغيل الاختيار بطريقةٍ سريعة...

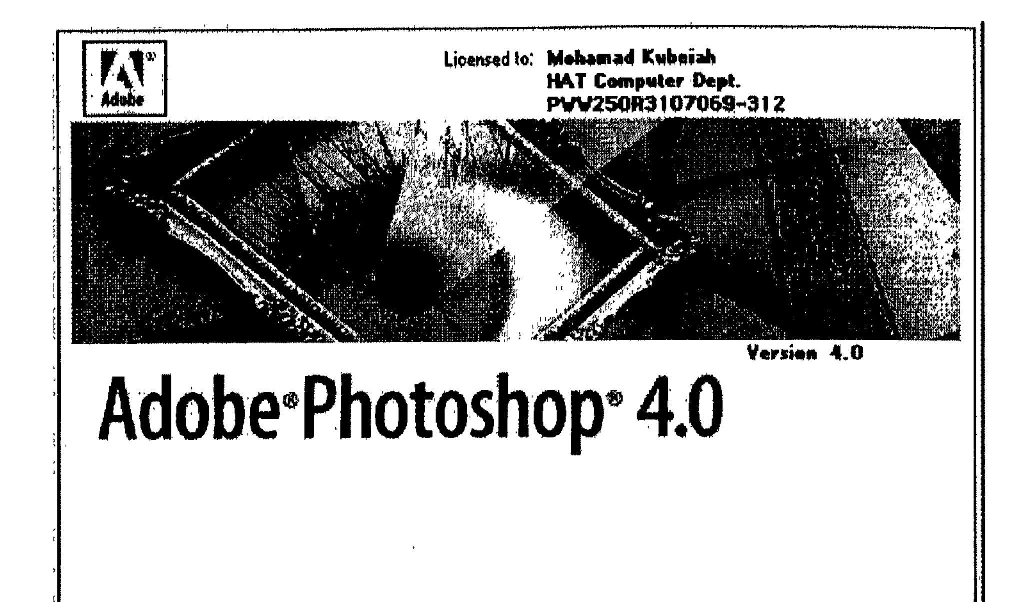
* اختر القناة التي تضم الاختيار في اللوحة Channels.
* اختر الزر Load Channel as Selection في القسم الأسفل من اللوحة Channels.

عند عرض كل قنوات الرسم، بما فيها قناة Alpha، يتم عرض قناع على كل ما هو ليس مختاراً، مع إبقاء الاختيار ظاهراً. انظر الشكل (24 ـ 8).



شكل (24 ـ 8)

القسم التاسع



الطباعة

* معلومات في الطباعة
* الطابعة الافتراضية
* التجهيز للطبع
* أعداد الصفحة
* الطبع

9

القسم التاسع

الطباعة

في معظم الحالات، ستجد أن التجهيزات الافتراضية للبرنامج Photoshop هي الأنسب للحصول على أفضل النتائج المطبوعة. لكن، لمزيدٍ من التأكيد من أن الرسوم المعروضة على الشاشة، ستظهر بنفس المواصفات عند طبعها، عليك تنسيق موارد الجهاز لديك، وهو الموضوع الذي تناولناه بالتفصيل في القسم الرابع من هذا الكتاب.

في هذا القسم، سنتناول موضوع الطباعة وتجهيزاتها في البرنامج Photoshop وذلك بدءاً من عرض معلومات عامة عن العملية وكيفية تعامل النظام Windows 95 معها. في النقطة التالية، نعرض الخطوات اللازمة لمعرفة طابعتك الافتراضية في النظام Windows 95، مع عرض كيفية تعيين طابعة أخرى كافتراضية.

من النقطة الثالثة، نعود للعمل داخل Photoshop، لنعرض لمحة عامة عن عملية الطباعة وذلك باستعراض كيفية الحصول على حجم الطبع ومعاينة الصفحة. في النقطة التالية عرضنا موضوع تجهيز الصفحة، مع كل الخيارات التي يزودنا بها Photoshop في هذا المجال.

في النقطة الرابعة والأخيرة من هذا القسم، عرضنا كيفية تنفيذ الطباعة، أي ما بعد تجهيز الصفحة، معاينتها واعتماد خياراتنا، كيفية طباعة اختيار معيَّن من الرسم، وكيفية طباعة الفرز (القنوات) في الرسم، كل لون على حدى.

* معلومات في الطباعة

قبل الشروع بالطباعة في البرنامج Photoshop، يجب أن يكون قد تمَّ تثبيت، الطابعة عن طريق لوحة التحكُّم Control Panel في Windows 95.

يُعرِّف Windows 95 الطابعة الافتراضية Default في أول مرة تطبع فيها في Photoshop فقط، ليعتمدها الأخير في مهمات الطباعة التالية كإفتراضية.

ضمن البرنامج Photoshop، يمكنك استخدام الزر Properties من مربَّع الحوار Page Setup لتعيين طابعة أخرى مثبتة ضمن Windows 95، أو لتغيير إعدادات الطابعة الافتراضية.

* الطابعة الافتراضية

عند اعتماد طابعة افتراضية في محيط Windows 95، يعني اعتمادها كإفتراضية لكل التطبيقات التي تعمل في هذا المحيط، بما فيها البرنامج Photoshop.

فإذاً، تغيير هذه الطابعة (استبدالها بأخرى افتراضية)، يعني تغييرها لكل التطبيقات التي تعمل في محيط Windows 95.

ملاحظة

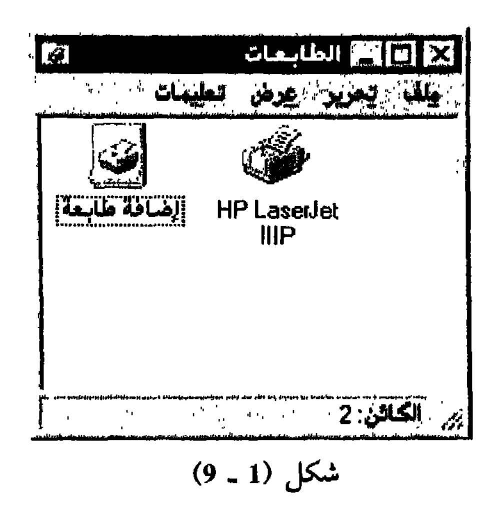
يمكنك تغيير الطابعة الافتراضية من داخل البرنامج، لكن هذه الطابعة تبقى عاملة مع التشغيل الحالي للبرنامج فقط. أي تعود الافتراضية المجهَّزة في Windows 95 عند إنهاء البرنامج وإعادة تشغيله.

خطوات تغيير الطابعة الافتراضية من خلال Windows 95 تأتي كالتالي:

* انقر الزر إبدأ (Start).
* صوِّب نحو إعدادات (Settings).
* اختر الطابعات Printers.

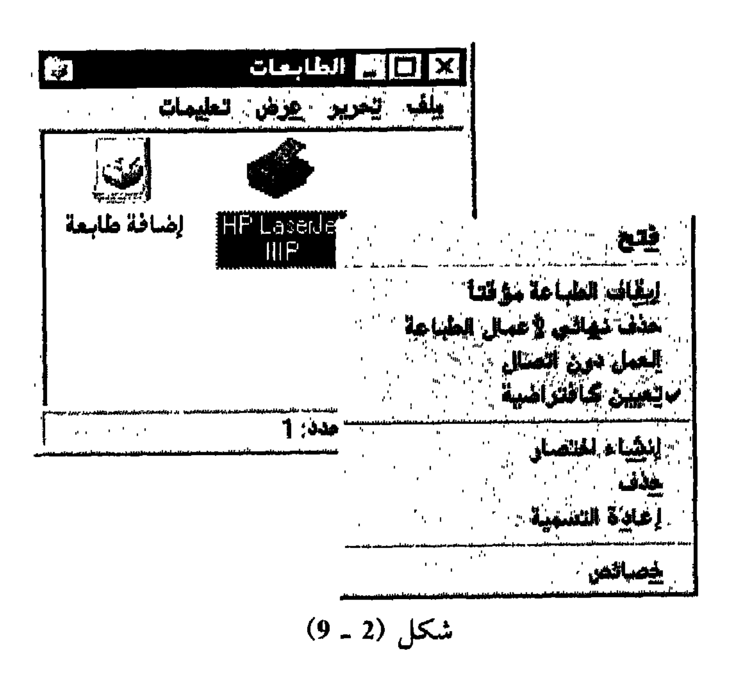
انظر الشكل (1 ـ 9).

* انقر الطابعة التي تريد تعيينها كافتراضية بزر الماوس الأيمن.



شكل (1 ـ 9)

انظر الشكل (2 ـ 9).



شكل (2 ـ 9)

* اختر تعيين كافتراضية (Set As Default) من قائمة الاختصار.

فتصبح الطابعة المختارة هي الافتراضية بالنسبة لكل التطبيقات في Windows 95.

ملاحظة

عند ظهور العلامة «✓» إلى جانب الخيار تعيين كافتراضية (Set As Default)، يعني أن الطابعة المختارة هي الافتراضية حينها، وإعادة اختيارها (إخفاء العلامة «✓») يعني إيقاف تعيينها كإفتراضية.

* التجهيز للطبع

لطبع أي نوع من الرسوم في البرنامج Photoshop، تحدد خياراتك أولاً، ثم تجهّز إعدادات خاصة بنوع الرسم الذي تريد طبعه. بالنسبة لفرز الألوان أو Color Separation، قد تحتاج لضبط كيفية إنشاء ألواح (بلاكات) الطبع، لتعود فتطبع كل لون من الرسم على لوح منفرد.

انتبه

يطبع Photoshop الرسوم في وسط الصفحة دائماً، لا يمكنك تغيير هذا الموقع إلا إذا صدّرت Export الرسم إلى برنامج يعمل في تصميم الصفحات، لتغيّر بعدها الموقع حسبما يناسبك.

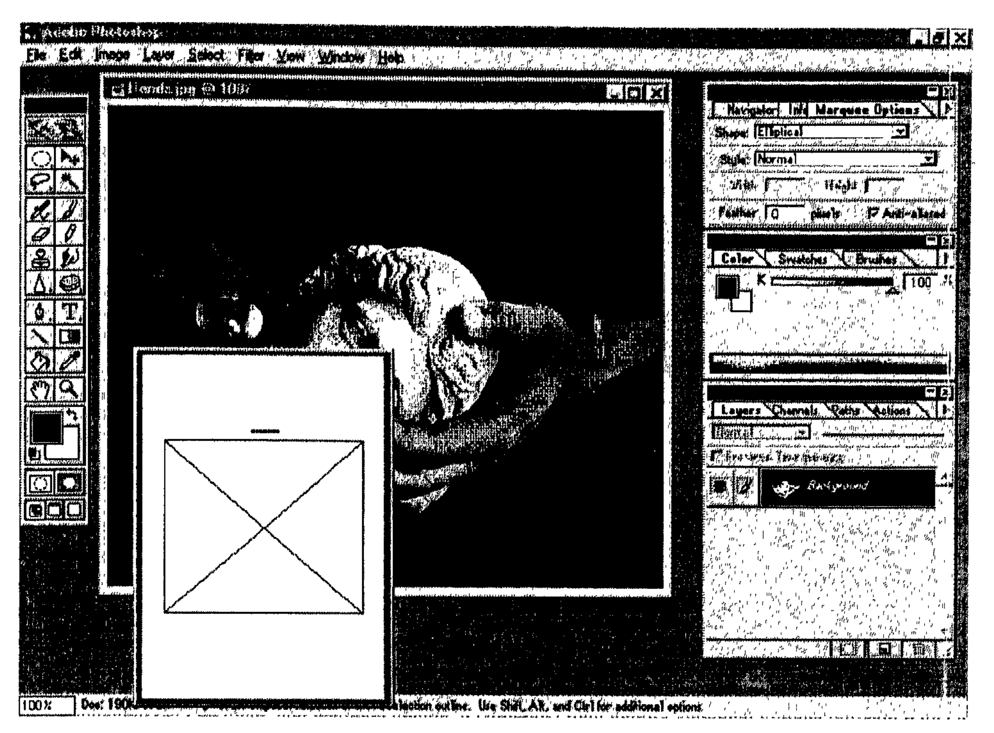
حسب التجهيز الافتراضي، يطبع Photoshop كل الطبقات والقنوات الظاهرة. لذا، ففي حال أردت طبع قناة أو طبقة معينة من الرسم، عليك جعلها ظاهرة بمفردها، قبل الشروع بالطبع.

أثناء العمل للتجهيز للطبع، هنالك عمليتين، تطّلع عليهما بشكلٍ مستمر، تصميم الصفحة Page Layout، وحجم الطبع Print Size.

I - معاينة تصميم الصفحة

* صوِّب مؤشر الماوس في زاوية أسفل يسار نافذة Photoshop (المربَّع الذي يحتوي عادةً على «:Doc»).
* استمر بضغط زر الماوس في نفس الموقع.

انظر الشكل (3 ـ 9).



شكل (3 ـ 9)

يتم عرض أبعاد الصفحة المطبوعة وذلك على أساس تجهيزها أثناء إعداد صفحة الطبع (موضوع النقطة التالية).

II - لمعاينة حجم الطبع

* اختر Print Size من القائمة View.

يضبط Photoshop نسبة تكبير Magnification الرسم لعرضه بالحجم الذي سيظهر فيه عند طبعه، وذلك حسب تجهيزاتك في إعداد الصفحة المطبوعة.

* إعداد الصفحة

قبل الشروع بالطبع، تُجهِّز خياراتك لعملية الطبع من خلال إعداد الصفحة المطبوعة . . .

* اختر Page Setup من القائمة File.

انظر الشكل (4 ـ 9).

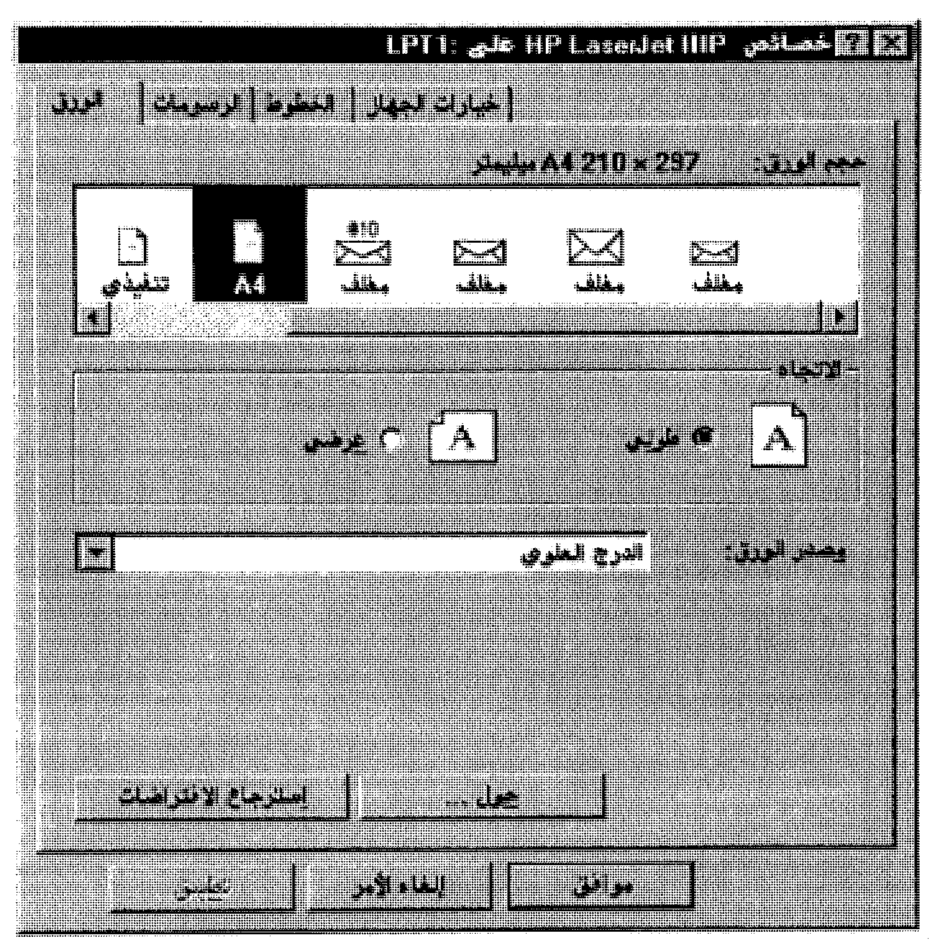
شكل (4 ـ 9)

من المربَّع Page Setup تُجهِّز كل خيارات الطبع لرسمك، وذلك للحصول على النتائج المطلوبة:

I - في المساحة Printer تتحكَّم بخيارات الطابعة التي ستستخدم في الطبع:

* اختر طابعة لاستخدامها في الطبع من القائمة المسقطة Name.

* اختر الزر Properties لعرض مربَّع حوار، كما في الشكل (5 ـ 9)، يساعدك على



شكل (5 ـ 9)

التحكُّم بخصائص الطابعة المستخدمة.

* نفِّذ خياراتك من مربَّع الخصائص ثم اختر موافق (OK) لاعتماد تلك الخيارات.

II - في المساحة Paper تحدد حجم ومصدر الورق الذي سيُستخدم في الطباعة:

* اختر حجم الورق من القائمة المسقطة Size.

* اختر مصدر الورق (في الطابعة) من القائمة المسقطة Source.

III - في المساحة Orientation تحدد اتجاه الطبع، طولي بتشغيل الخيار Portrait، أو عرضي باختيار، Landscape.

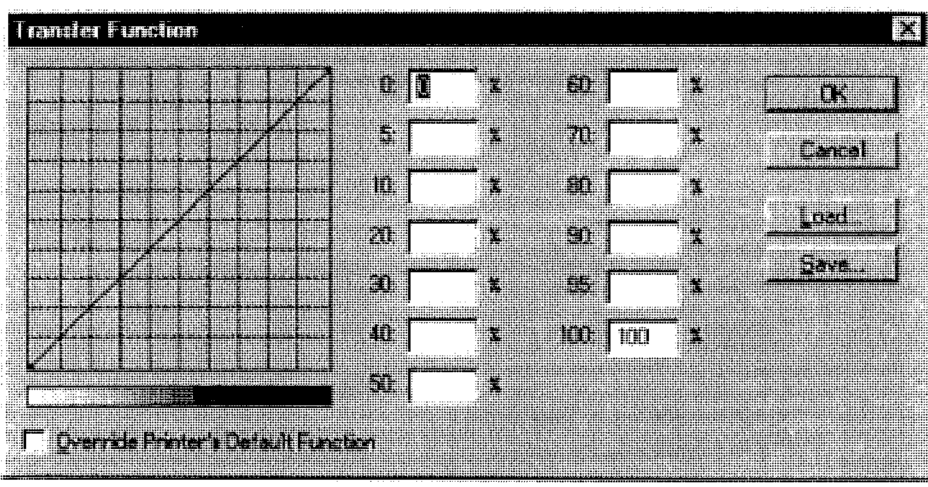
IV - في القسم الأسفل من مربَّع الحوار Page Setup تحدد خيارات عملية الطبع، تدخل ضمن نطاق تحديد ما تريد طبعه:

1 ـ **الزر Screen**: يعرض مربَّع حوار كما في الشكل (6 ـ 9).

شكل (6 ـ 9)

تستخدم هذا المربَّع لتعيين موجة الشاشة وشكل النقاط التي ستستخدم لإنشاء ناتج الطبع.

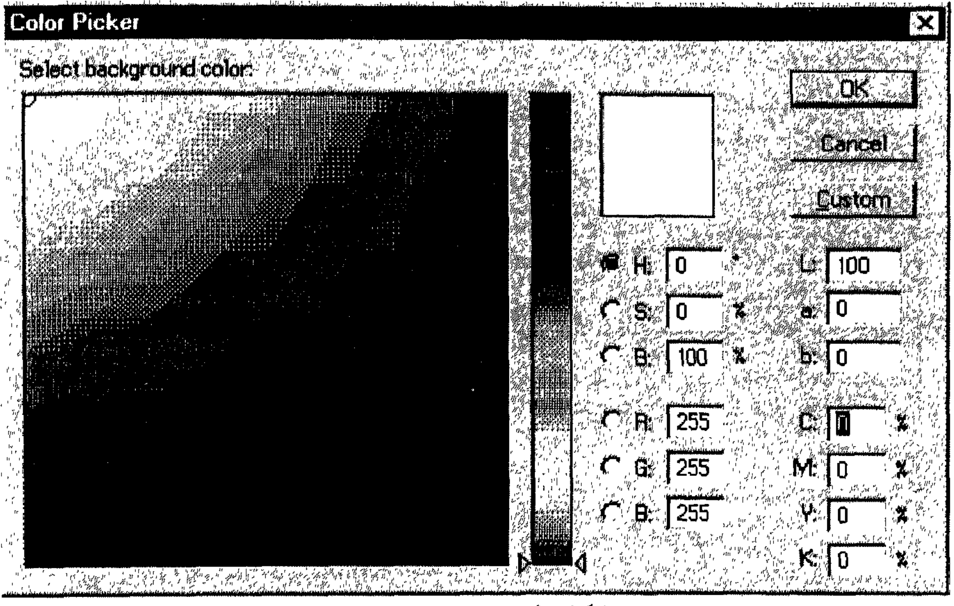
2 ـ **الزر Transfer**: يعرض مربَّع حوار كما في الشكل (7 ـ 9).



شكل (7 ـ 9)

تستخدم هذا المربَّع لضبط عمليات التمرير Transfer التي يستخدمها Photoshop لطبع الرسم. عمليات التمرير تستخدم عادةً للتعويض عن زيادة أو نقص النقاط عند طبع الرسم على فيلم Film.

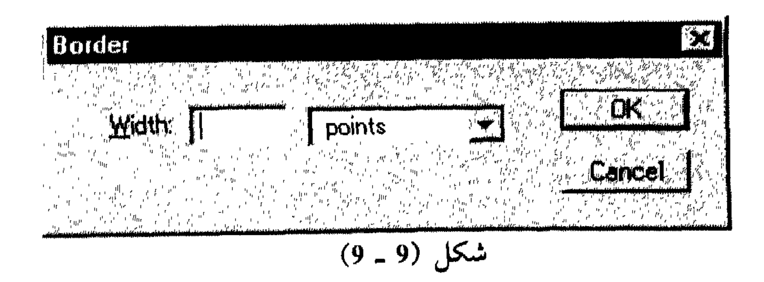
3 ـ الزر **Background** : يعرض مربَّع حوار كما في الشكل (8 ـ 9).



شكل (8 ـ 9)

تستخدم هذا المربَّع لاختيار لون خلفية Background يُطبع على الصفحة خارج المساحة التي تُمثل الرسم.

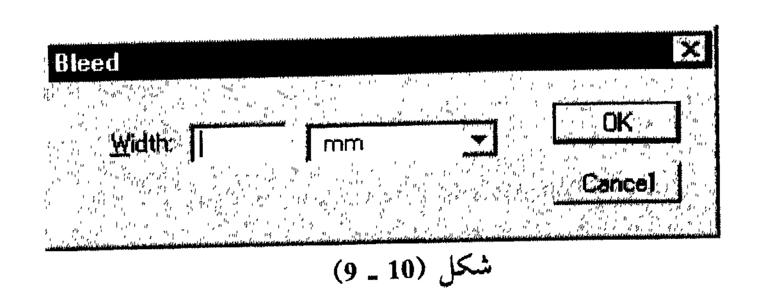
4 ـ الزر **Border** : يعرض مربَّع حوار كما في الشكل (9 ـ 9).



شكل (9 ـ 9)

تستخدم هذا المربّع لتحديد عرض (سماكة) Width الإطار الذي تريد إحاطة الرسم المطبوع به.

5 ـ **الزر Bleed**: يعرض مربّع حوار كما في الشكل (10 ـ 9).



شكل (10 ـ 9)

تستخدم هذا المربّع لتحديد عرض (سماكة) Width علامات الاقتصاص Crop Marks لطبعها داخل الرسم بدل طبعها خارج الرسم.

6 ـ **الخيار Caption**: شغّل هذا الخيار لطبع نص التعليق الخاص بالملف، الذي تدخله ضمن مربّع الحوار للأمر File Info من القائمة File. انظر الشكل (11 ـ 9).

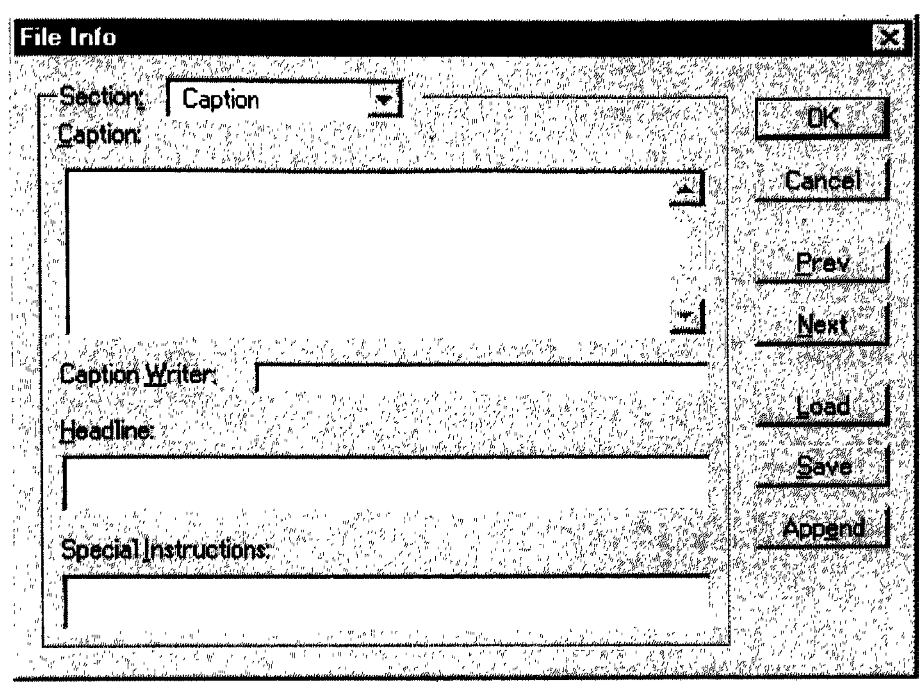
بواسطة هذا المربّع، تدخل نص يتضمّن معلومات عن ملف الرسم، يمكن طبعها مع الرسم عند تشغيل الخيار Caption من مربّع الحوار Page Setup.

7 ـ **Calibration Bars**: شغّل هذا الخيار لطبع اللون الرمادي بـ 11 درجة من الكثافة. كل درجة ترمز إلى انتقال بقيمة 10٪ في الكثافة من 0 إلى 100٪.

أيضاً، عند تشغيل هذا الخيار أثناء طبع فرز لرسوم CMYK، يتم طبع شريط يرمز إلى اللون الذي يمثّله اللوح (البلاك) من جهة اليسار، ويتم طبع شريط ألوان في الجهة اليمنى.

8 ـ **Registration Marks**: شغّل هذا الخيار لطبع علامات التوضيب أو Repairs التي تستخدم لمطابقة أفلام الألوان للخروج بالرسم كاملاً. عادةً تأتي هذه العلامات على شكل العلاقة « ⌖ ».

9 ـ **Corner Crop Marks**: شغّل هذا الخيار لطبع علامات القص في الزوايا للرسم المطبوع، أي المكان الذي سيتم قص أطراف الرسم عنده.



شكل (11 ـ 9)

10 ـ **Center Crop Marks**: شغِّل هذا الخيار لطبع علامات القص في وسط الرسم المطبوع، أي المكان الذي سيتم قص الرسم عنده.

11 ـ **Labels**: شغِّل هذا الخيار لطبع اسم الملف والقناة على الرسم المطبوع.

12 ـ **Negative**: شغِّل هذا الخيار لطبع نسخة عكسية (سالبة Negative) عن الرسم.

انتبه

عند تشغيل الخيار Negative يتم طبع الرسم بنسخة عكسية، لكن الرسم يبقى كما هو على الشاشة، الذي يمكن أن يتم عكسه باستخدام الأمر Invert من القائمة Image.

13 ـ **Emulsion Down**: شغِّل هذا الخيار لتغيير وجهة القراءة على الناتج. عندما تترك هذا الخيار غير عاملاً، يكون التجهيز على Up، حيث يمكنك قراءة الفيلم من الخلف. أما عند تشغيل هذا الخيار، يمكنك قراءة الفيلم من الوجة.

14 ـ **Interpolation** : شغِّل هذا الخيار لتخفيف حدة التدرُّج في الرسوم ذات النقاوة المنخفضة، حيث يتم إعادة تجميع الرسم أثناء تنفيذ الطباعة، فقط في حال كانت طابعتك تدعم هذا النوع من العمل.

عند الإنتهاء من تحديد خياراتك من مربَّع الحوار Page Setup، يُصبح رسمك جاهزاً للطبع، كما سنبيِّن في النقطة التالية. أما في الوقت الحاضر، لإعتماد الخيارات من هذا المربَّع . . .

* اختر OK.

* الطبع

بعد الإنتهاء من التجهيزات العامة لعملية الطبع، تبدأ بتنفيذ العملية كالآتي:

* اختر Print من القائمة File.

انظر الشكل (12 ـ 9).

شكل (12 ـ 9)

تستخدم هذا المربع لتحديد خيارات إضافية بشأن تنفيذ الطبع:

1. في المساحة Print Range حدد الحقل المنوي طبعه:

- All : لطبع كل ملف الرسم.
- Selection : لطبع اختيار قمت بتنفيذه قبل اختيار الأمر Print من القائمة File. يجب أن تستخدم آداة الاختيار Marquee ذات النوع «الرباعي» فقط، لاختيار ما تريد «طبعه» من الرسم.
- Page : لتحديد صفحات معينة تريد طبعها من الرسم.

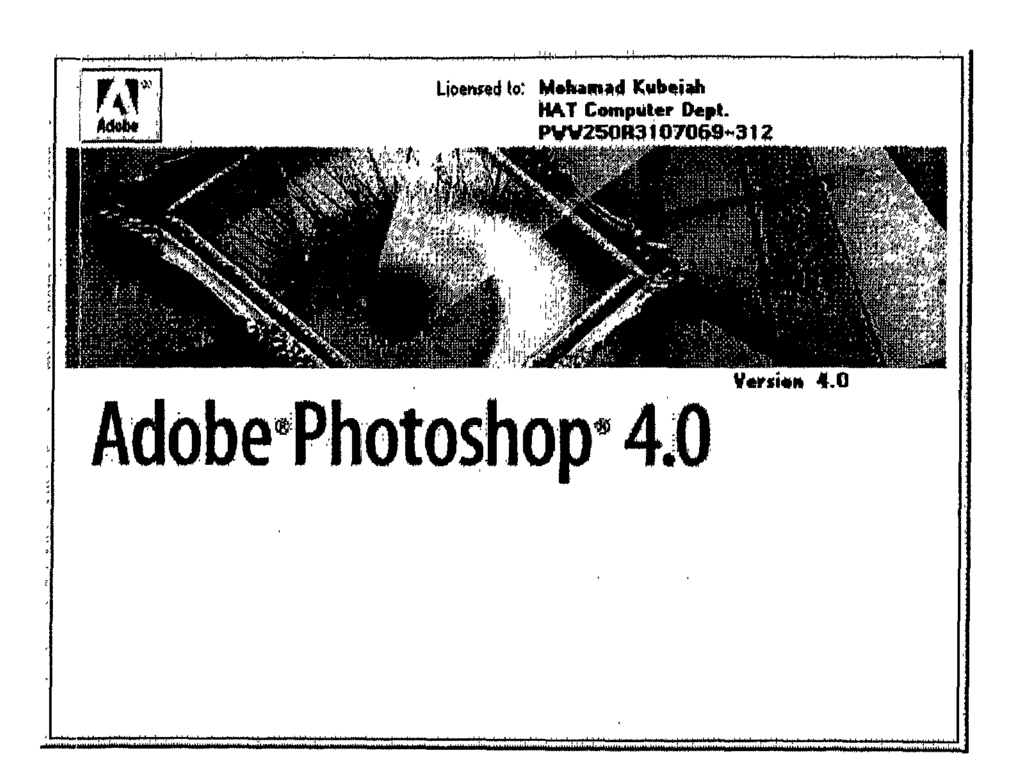
2. من قائمة الإسقاط Print Quality اختر نوعية الطبع التي تريد استخدامها (عدد النقاط ضمن الإنش أو (Dot Per Inch (DPI).
3. شغّل الخيار Print To File لنقل ناتج الطبع إلى ملف بدل نقله إلى الطابعة.
4. شغّل الخيار Print Separations لطبع قنوات الرسم، أي الفرز، كل لون على ورقة أو فيلم.
5. اختر الزر Setup لعرض مربّع الحوار Page Setup وتعديل تجهيزاتك من خلاله.
6. Copies : ادخل عدد النسخ التي تريد طبعها من الناتج، ثم شغّل الخيار Collate Copies لتجميع تلك النسخ.

ملاحظة

مربّع الحوار Print يختلف من طابعة لأخرى، لكن الخيارات المدرجة أعلاه هي الأكثر شمولية.

* اختر OK للبديء بالطبع.

القسم العاشر



تطوير العمل

* استخدام اللوحة Actions
* إنشاء وتسجيل العمليات
* تشغيل العمليات
* تغيير تنظيم الأوامر في العملية
* إضافة الأوامر للعملية
* تسجيل العمليات والأوامر مرة أخرى
* تغيير الخيارات
* تكرار العمليات
* حذف العمليات
* التحكُّم بالعرض

10 القسم العاشر

تطوير العمل

يُمكّنك البرنامج Photoshop من تحويل سلسلة من الأوامر الخاصة به إلى عملية أو أمر واحد، ينفذ كل المدرج ضمنه بشكلٍ تلقائي. مثلاً، يمكنك تسجيل عدة أوامر تختارها غالباً وبتسلسل معيَّن، ضمن أمر واحد، ينفذها جمعياً وبالتسلسل الذي تحدده بمجرد تشغيله. أو يمكنك إنشاء عملية معينة تدمج سلسلة من الفلترات لإنتاج فلتر خاص تفضّل استخدامه عادةً. يمكنك استخدام العملية أو Action على ملف واحد أو عدة ملفات ضمن نفس المجلّد. باستخدام العمليات التلقائية في البرنامج Photoshop، تختصر الوقت في تكرار نفس الخطوات، كما أنك تضمن النتيجة المطابقة للعمل السابق.

في هذا القسم تناولنا موضوع الاعتماد على العمليات التلقائية من جميع جوانبه بدءاً من استخدام اللوحة Actions، لنعرض بعدها كيفية إنشاء وتسجيل العمليات، ثم كيفية تشغيل العملية التي تم إنشاءها وتسجيلها.

بعد الإنشاء والتشغيل، إنتقلنا، بدءاً من النقطة الرابعة في هذا القسم لعرض عمليات تعديل مثل كيفية تغيير تنظيم الأوامر والإجراءات ضمن العملية المسجّلة، كيفية تغيير بعض الأوامر أو الإجراءات ضمنها، إضافة عمليات جديدة، تسجيل آخر لسلسلة من الإجراءات والأوامر لضمها إلى العملية الحالية، وأخيراً كيفية حذف أوامر أو إجراءات من العمليات أو حذف العملية شكلٍ عام.

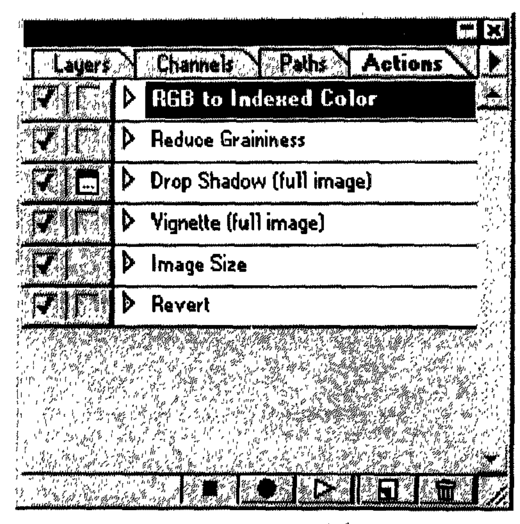
ختمنا القسم بعرض سلسلة من العمليات التي تساعدك على التحكُّم برسمك المعروض ضمن Photoshop.

* استخدام اللوحة Actions

تستخدم اللوحة Actions لتسجيل، تشغيل، تحرير وحذف العمليات. كما تساعدك هذه اللوحة على حفظ، تحميل واستبدال مجموعات معينة من الإجراءات والأوامر في العملية. لعرض اللوحة Actions.

* اختر Show Actions من القائمة Window.

انظر الشكل (1 ـ 10).



شكل (1 ـ 10)

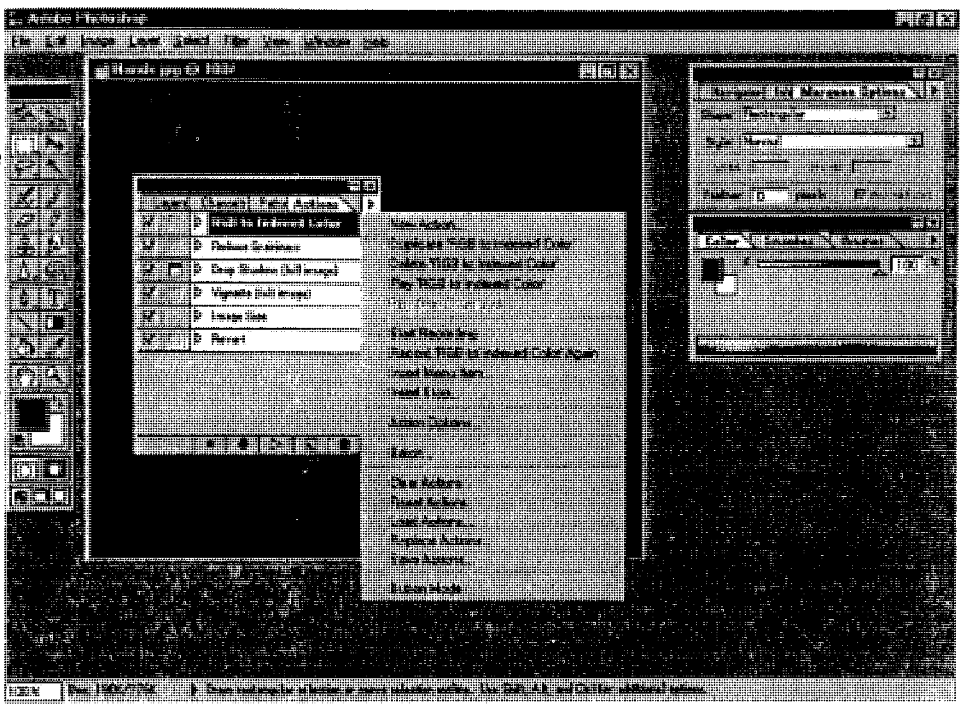
يمكنك عرض العمليات ضمن اللوحة Actions في مشهد القائمة List View، أو في مشهد الأزرار Button View. في مشهد القائمة يمكنك تمديد العمليات لعرض الأوامر التي تحتويها، كما يمكنك تمديد الأوامر لعرض قيم التسجيل التي تحتويها.

I - لعرض العمليات في مشهد أزرار

* انقر المثلث في اللوحة Actions لعرض القائمة الخاصة باللوحة.

انظر الشكل (2 ـ 10).

* اختر Button Mode من القائمة.



شكل (2 ـ 10)

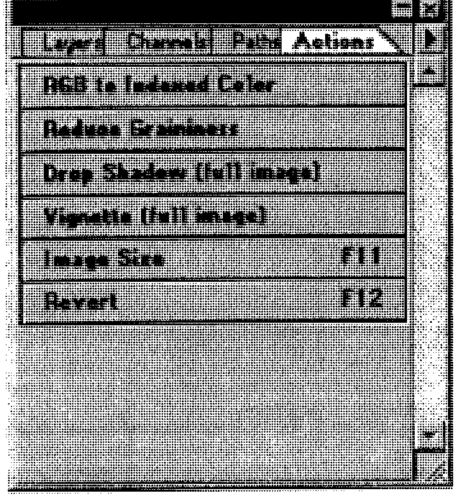
انظر الشكل (3 ـ 10).

للرجوع إلى مشهد القائمة، كرر نفس العمل لإيقاف تشغيل الأمر Button Mode (تختفي العلامة «✓» من جانبه).

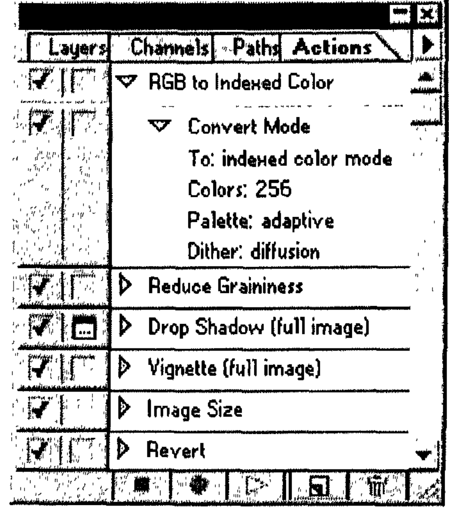
II - لتمديد وتقليص القوائم والأوامر

* انقر المثلث الذي يقع إلى يسار العملية أو الأمر.

انظر الشكل (4 ـ 10).



شكل (3 ـ 10)



شكل (4 ـ 10)

* إنشاء وتسجيل العمليات

عند إنشاء عملية، يقوم Photoshop بتسجيل الأوامر التي تستخدمها بنفس الترتيب، مع تدوين أي قيم تُعينها أثناء استخدام الأوامر.

ملاحظة

لا يمكن تسجيل كل الأوامر، مثلاً لا يمكنك تسجيل الأوامر التي تنفذها عبر اللوحة Paths. لإضافة هذا النوع من الأوامر إلى العمليات، تستخدم الأمر Insert Menu Item من قائمة اللوحة Actions.

لإنشاء وتسجيل عملية:

* افتح ملف رسم.
* نفذ أي من الآتي:

- انقر الزر Create New Action or Duplicate Current Action في أسفل القائمة Actions.
- اختر New Action من قائمة اللوحة Actions.

انظر الشكل (5 ـ 10).

New Action
Name: Untitled-1 Record
Function Key: None Shift Cancel
Color: None

شكل (5 ـ 10)

انتبه

عند تسجيل الأمر Save As أو Save As Copy لا تدخل اسم للملف، لإنك إذا ادخلت اسم ملف، سيستخدمه Photoshop مع كل تشغيل للعملية.

* ادخل اسم للعملية في المربَّع Name.
* عيِّن مفتاح داله Function Key لتشغيل العملية من قائمة الإسقاط Function Key.
* شغِّل الخيار Shift إذا أردت إسناد تشغيل العملية إلى مفتاحين، Shift/ F2 أو Shift /F3 على سبيل المثال.
* اختر لون لعرض الزر على أساسه في مشهد الأزرار ضمن اللوحة Actions.
* اختر الزر Record. فيختفي مربَّع الحوار، ويتحوَّل الزر Record ضمن اللوحة Actions إلى اللون الأحمر.
* اختر الأوامر التي تريد تسجيلها. إذا كان الأمر يعرض مربَّع حوار، يتم تسجيله في حال اخترت OK، ولا يتم تسجيله في حال اخترت Cancel.

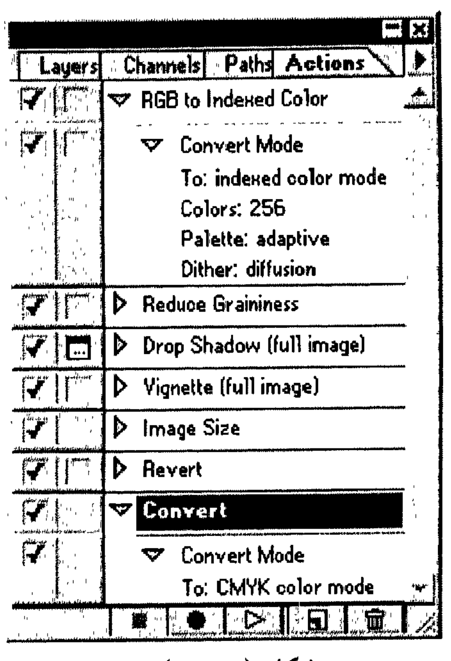
ملاحظة

في حال اخترت أمر ووجدت أنه لم يتم تسجيله، يكون الأمر من النوع الغير قابل للتسجيل وعليك إضافته باستخدام الأمر Insert Menu Item من قائمة اللوحة Actions.

* بعد الإنتهاء من تسجيل الأوامر، اختر الزر Stop من أسفل اللوحة Actions لإيقاف التسجيل.

انظر الشكل (6 ـ 10).

يتم إضافة العملية المسجلة إلى اللوحة Actions.



شكل (6 ـ 10)

* تشغيل العمليات

عند تشغيل العملية، يتم تشغيل سلسلة الأوامر التي تحتويها.

I - لتشغيل العملية على ملف واحد

* افتح ملف الرسم الذي تريد تشغيل العملية عليه.
* نفّذ أي من الآتي:
- لتشغيل كل العملية، اختر اسمها من اللوحة Actions.
- لتشغيل جزء من العملية، اختر الأمر الذي تريد أن يبدأ التشغيل منه.
* اختر الأمر «Play...» من قائمة اللوحة Actions (حسب الاختيار)، أو انقر الزر Play في أسفل اللوحة Actions.

ملاحظة

- لتشغيل العملية كاملة، استمر بضغط المفتاح **Ctrl** بينما تنقر اسمها نقرة مزدوجة.
- لتشغيل أمر معيّن من العملية، استمر بضغط المفتاح **Ctrl** بينما تنقر الأمر نقرة مزدوجة.

II - لتشغيل العملية على عدة ملفات

* اختر Batch من قائمة اللوحة Actions.

انظر الشكل (7 ـ 10).

شكل (7 ـ 10)

* من القائمة المسقطة Source، اختر:

- Folder لتشغيل العملية على ملفات يحتويها المجلد الذي تختاره عن طريق الزر Choose.

- Import لإستيراد ملفات ووضعها ضمن مجموعة سيتم تطبيق العملية عليها. تُحدد مصدر الإستيراد من القائمة المسقطة From، التي تظهر عند اختيار Import.

* من القائمة المسقطة Destination، اختر:

- None: لإبقاء الملفات التي شغَّلت عليها العملية مفتوحة.

- Save And Close: لحفظ وإقفال الملفات التي شغَّلت عليها العملية.

- Folder: لحفظ الملفات المعدَّلة تحت نفس الاسم ولكن في مجلد آخر.

ملاحظة

في حال اخترت Folder، شغِّل الخيار Override للتأكُّد من حفظ الملفات في المجلد الذي عينته وليس في موقع تم تسجيله أثناء تسجيل أي من الأمرين Save As أو Save As Copy.

III - استثناء أمر أو أكثر من العملية المنفَّذة

1 ـ إذا أردت تشغيل العملية باستثناء أمر أو أوامر معينة:

* اختر المربَّع الذي يحتوي العلامة «✓»، لإلغاء العلامة منه، فيتم تجاهل العملية أو أمر منها أثناء التشغيل. يمكنك معاودة نقر المربَّع نفسه، لإعادة إظهار العلامة «✓»، فيتم ضم الأمر أو العملية أثناء التشغيل.

2 ـ إذا أردت تعيين موقع لتوقف التشغيل عنده:

* انقر المربَّع الذي يقع مباشرةً إلى يسار اسم العملية (بين اسم العملية ومربَّع العلامة «✓») ليتم عرض أيقونة على شكل مربَّع حوار تبيِّن أن التشغيل سيتم من الاختيار حتى هذه العملية. لإلغاء نقطة التوقف هذه، عاود اختيار المربَّع نفسه لتختفي أيقونة مربَّع الحوار.

* تغيير تنظيم الأوامر في العملية

عند تغيير كيفية تسلسل العمليات والأوامر ضمن اللوحة Actions، تغيِّر تنظيم تشغيلها، عند تشغيل العملية. لتغيير تنظيم الأوامر، تتبع الخطوات كالتالي:

* اسحب الأمر في اللوحة Actions إلى موقعه الجديد.

* إضافة الأوامر إلى العملية

يمكنك إضافة الأوامر إلى عملية معينة، عن طريق تسجيلها ضمنها، سحبها إليها، أو حشرها فيها.

I - لتسجيل أوامر جديدة في العملية.

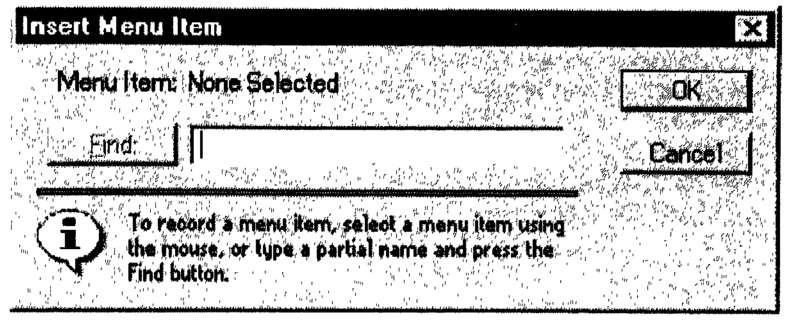
* نفِّذ أي من الآتي:
- اختر اسم العملية التي تريد إضافة الأوامر المسجَّلة في آخرها.
- اختر الأمر (في العملية) الذي تريد إضافة الأوامر المسجلة بعده.

* اختر الزر Begin Recording في اللوحة Actions.
* سجل الأوامر التي تريد إضافتها.
* اختر الزر Stop في اللوحة Actions.

II - إضافة أوامر غير قابلة للتسجيل

* نفذ أي من الآتي:
- اختر اسم العملية التي تريد إضافة الأمر في آخرها.
- اختر الأمر (في العملية) الذي تريد إضافة الأمر بعده.
* اختر Insert Menu Item من قائمة اللوحة Actions.

انظر الشكل (8 ـ 10).



شكل (8 ـ 10)

* نفذ أي من الآتي:
- اختر الأمر الذي تريد إضافته من القائمة التي تحتويه.
- اطبع جزء من اسم الأمر في المربَّع النصي ثم انقر الزر Find.
* اختر OK.

III - إضافة الأوامر بالسحب

* اختر الأمر من اللوحة Actions.
* اسحبه فوق اسم العملية التي تريد إضافته إلى آخرها، أو فوق الأمر (من العلمية) الذي تريد إضافته بعده.

* تسجيل العمليات والأوامر مرة أخرى

يمكنك إعادة تسجيل أمر أو عملية لتعديل. الخيارات والتجهزات.

I - لتسجيل عملية مرة أخرى

* اختر العملية من اللوحة Actions.
* اختر Again «اسم العملية» Record من قائمة اللوحة Actions.

في حال ظهر مربّع حوار، غير خياراته حسبما يناسبك، ثم اختر OK.

II - لتسجيل أمر مرة أخرى

* انقر الأمر في اللوحة Actions نقرةً مزدوجةً.
* في حال ظهر مربّع حوار، غير خياراته حسبما يناسبك، ثم اختر OK.

ملاحظة

في حال اخترت Cancel عند إعادة تسجيل أمر أو عملية، من مربّع الحوار، يُلغ التسجيل وتعود القيم السابقة.

* تغيير الخيارات

* نفّذ أي من الآتي:
- انقر اسم العملية نقرةً مزدوجةً في اللوحة Actions.
- اختر العملية ثم اختر Action Options من قائمة اللوحة Actions.

يظهر مربّع الحوار Action Options الذي تتطابق محتوياته مع مربّع الحوار New Action (راجع الشكل (5 ـ 10)).

* ادخل تعديلاتك في المربع.
* اختر OK.

* تكرار العمليات

لتكرار عملية أو أمر، نفّذ أي من الآتي:

- استمر بضغط المفتاح Alt بينما تسحب نسخة العملية أو الأمر إلى موقعٍ جديد في اللوحة Actions.

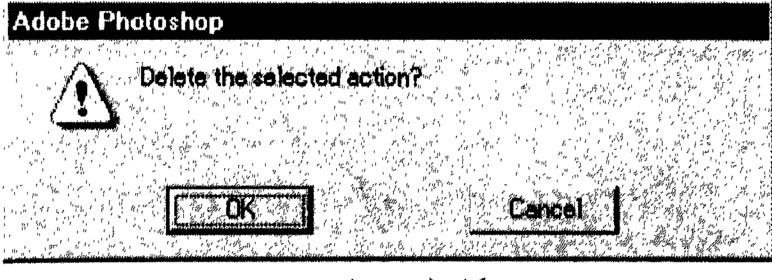
- اختر العملية أو الأمر ثم اختر «اسم العملية» Duplicate أو «اسم الأمر» Duplicate من قائمة اللوحة Actions.
- اسحب العملية أو الأمر إلى الزر Create New Action or duplicate Current Action اللوحة Actions.

* حذف العمليات

I - لحذف عملية أو أمر

* اختر الأمر أو العملية من اللوحة Actions.
* نفّذ أي من الآتي:
- انقر الزر Delete Current Item في أسفل اللوحة Actions.
- اختر Delete من قائمة اللوحة Actions.

يظهر لك مربّع للتأكيد على الحذف شبيه بما يحتويه الشكل (9 ـ 10).



شكل (9 ـ 10)

* اختر OK للتأكيد على الحذف، أو اختر Cancel للتراجع عن العملية.

II - لحذف كل العمليات

* اختر Clear Actions من قائمة اللوحة Actions.
* اختر OK، من مربّع الحوار الذي يظهر، للتأكيد على الحذف، أو اختر Cancel للتراجع عن العملية.

ملاحظة

لحذف عملية أو أمر مختار، بدون التأكيد على العملية، استمر بضغط المفتاح Alt بينما تنقر الزر Delete Current Item.

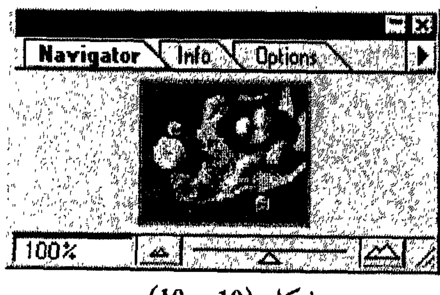
* التحكُّم بالعرض

يزودك Photoshop بالآداة Hand، الآداة Zoom، الأمرين Zoom In و Zoom Out لإستعراض مناطق متنوعة من الرسم مكبَّرة أو مصغَّرة حسب طلبك. كما يمكنك استخدام اللوحة Navigator للتحكُّم بعرض الرسم.

لعرض اللوحة Navigator:

* اختر Show Navigator من القائمة Window.

انظر الشكل (10 ـ 10).



شكل (10 ـ 10)

- ادخل نسبة لتكبير أو تصغير عرض الرسم على أساسها في المربَّع النصي في زاوية أسفل يسار اللوحة Navigator.
- انقر الزر Zoom Out لتصغير العرض.
- اسحب الزالق إلى اليمين لتكبير العرض أو إلى اليسار للتصغير.
- انقر الزر Zoom In لتكبير العرض.

ملاحظة

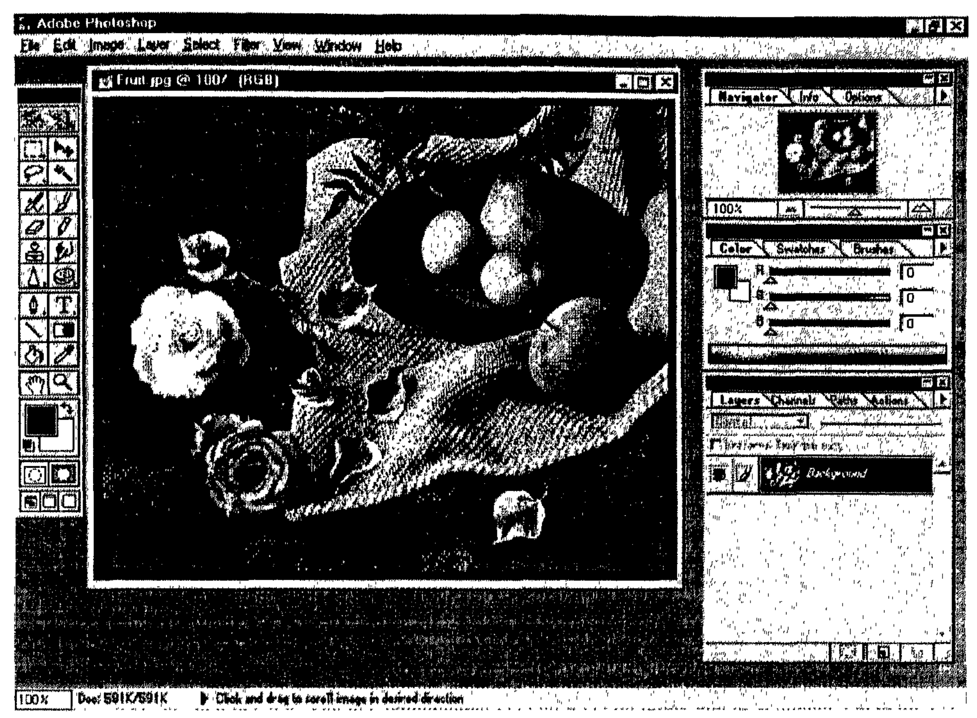
يمكنك إدخال نسبة لتكبير أو تصغير العرض على أساسها في أقصى يسار شريط المعلومات ضمن نافذة Photoshop.

I - التحكُّم بعرض نافذة الرسم

في أسفل شريط الأدوات، تجد ثلاثة أزرار تساعدك على التحكم بكيفية ظهور

نافذة الرسم على الشاشة:

- الزر Standard Screen Mode: لعرض الرسم في النظام القياسي، مع شريط القوائم في الأعلى. انظر الشكل (11 ـ 10).



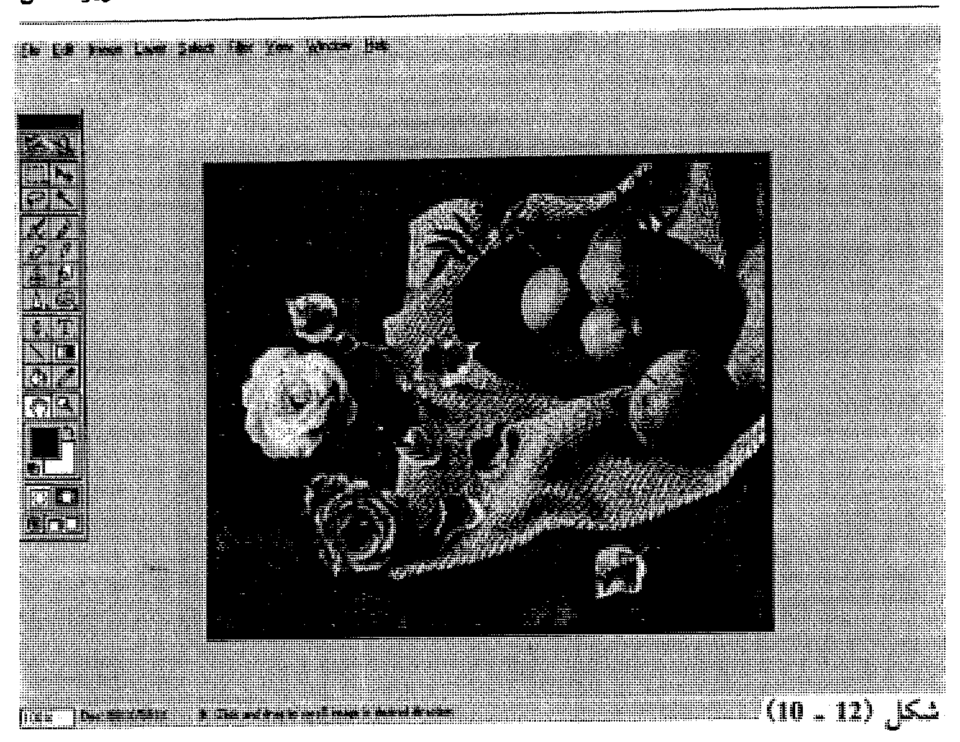
شكل (11 ـ 10)

- الزر Full Screen Mode With Menu Bar: يعرض الرسم في شاشة كاملة (بدون عنوان نافذة) مع شريط القوائم فقط. انظر الشكل (12 ـ 10).
- الزر Full Screen Mode: يعرض الرسم في شاشة كاملة بدون شريط عنوان أو شريط قوائم. انظر الشكل (13 ـ 10).

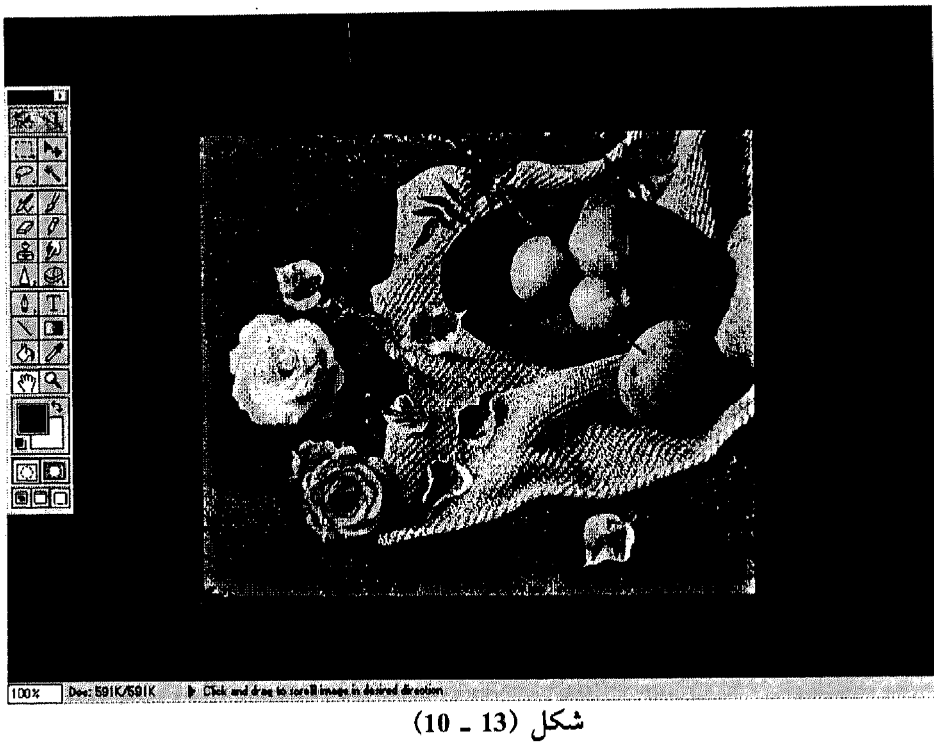
II - فتح مشهد آخر لنفس الرسم

يمكنك فتح نفس الرسم في نافذة أخرى لتتمكّن من استعراض أكثر من موقع منه في نفس الشاشة:

* اختر New View من القائمة View.

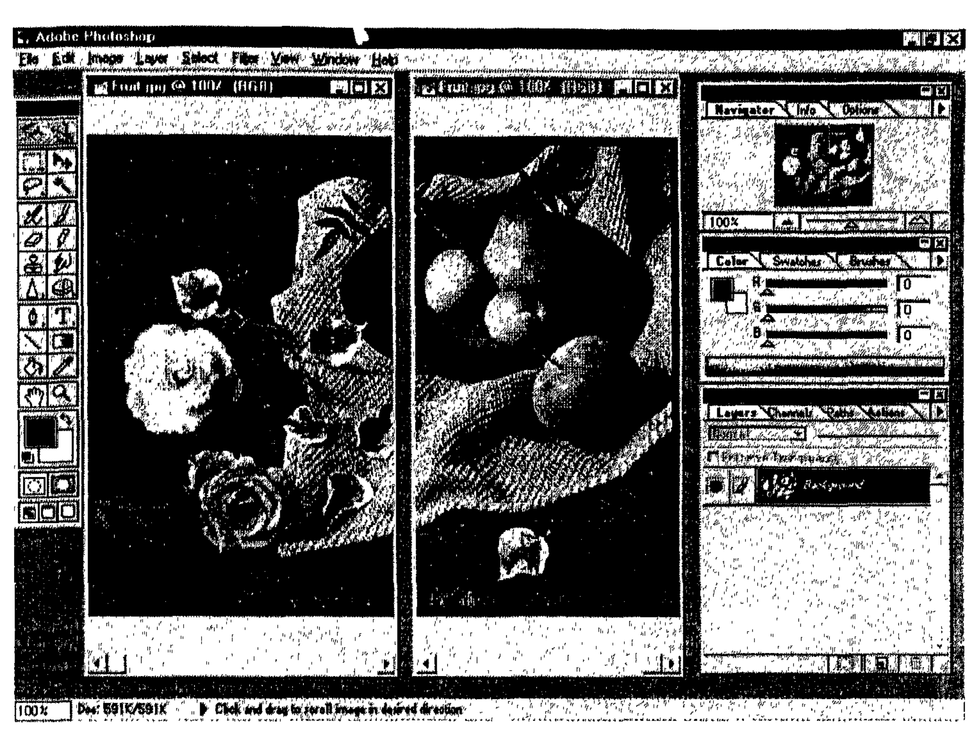


شكل (12 ـ 10)



شكل (13 ـ 10)

انظر الشكل (14 ـ 10).



شكل (14 ـ 10)

III - استعراض مناطق مختلفة من الرسم

يمكنك استخدام شريطي التمرير (العامودي والأفقي) لاستعراض مناطق مختلفة من الرسم أو يمكنك اختيار الآداة **Hand** ثم سحب الرسم داخل نافذته لاستعراض منطقة أخرى منه.

وفي التنويع... إفادة

في الآونة الأخيرة كثر على مسمعي عبارة تقول أن محمد جمال أحمد قبيعة متخصص في البرامج من انتاج شركة Microsoft. معظم مؤلفاته، في الآونة الأخيرة تابعة لهذه الشركة!

أنا لا أنكر حقيقة أن معظم مؤلفاتي في الآونة الأخيرة كانت من إنتاج الشركة المذكورة، إنما لا أوافق أبداً على ما سمعته حول تخصصي في منتجات هذه الشركة خصوصاً وإني من أول الناقدين لأعمالها. شخصياً لا أخفي حقيقة وجود هذه الشركة بشكلٍ فعَّال وبارز في مجال البرمجيات، إلا أنني أجزم وجود برامج أفضل من تلك التي تنتجها أو تساويها في الجودة! لكن حصر مؤلفاتي بمنتجات شركة Microsoft في الآونة الأخيرة يعود لسببين، يكمن أولهما بقلة المنتجات للشركات المنافسة، وثانيهما، وهو الأهم، يعود لطلب القراء والمستخدمين لمراجع حول منتجات شركة Microsoft حتى قبل إصدار البرنامج نفسه أحياناً.

تعمقي في موضوع البرنامج Photoshop نبع أولاً من إلتزامي مع القاريء بإعطائه المفيد بأقل عدد من الصفحات وبأقل قدر من «الملل»، وثانياً لتسليط الضوء على منتجات أخرى هي على جانب كبير من الأهمية.

تم بعون الله

محمد جمال أحمد قبيعة

15/ 1/ 1998

المحتويات